平成９年４月30日発行（毎月２回、15日、30日発行）
第12巻第７号通巻193号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可



VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
April 30. 1997 No.193

# GAMEST

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本



命賭けます 新電影遊戯情報 春爛漫

## 鉄拳3 ストリートファイターIII

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
とべ！ポリスターズ
マジカルドロップ3
ブランニュースターズ
ほか

好評連載
アーケーダー
ゲーメストアイランド
設定資料集 OVAヴァンパイアハンター＆
ヴァンパイアセイヴァー／ほか

ときめく電波に誘われて

## ヴァンパイアセイヴァー

## 電車でGO! 怒首領蜂

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

ストリートファイターEX／バーチャファイター3／ほか

1997
4.30
毎月15日・30日発売／特別定価
530yen

TAITO®

# よそ見運転に気をつけて、しゅっぱ〜

運転手だって人間だ。素晴らしい景色に出会うと思わず見とれてしまう。
特に歴史をにぎわせた名所・旧跡がいっぱいの東海道本線と
山陰本線沿線を走ってみよう。運転手は君だ!

## 関西版(山陰本線上り)

各停(キハ58系) 区間(亀岡ー京都) 電化まえ



初級ラウンド

亀岡 ― 馬堀 ― 保津峡 ― 嵯峨嵐山 ― 太秦 ― 花園 ― 二条 ― 丹羽口 ― 京都

湯の花温泉　保津川下りの船　嵐山 渡月橋　太秦京都撮影所　梅小路機関区　京都タワー

**亀岡温泉**
放射能泉でリウマチや神経痛、痛風に効能がある。山菜がおいしい。

**落柿舎**
俳人向井去来の閑居跡。師である松雄芭蕉もここを訪ね、「嵯峨日記」を残した。

**二条城**
家康が宿所として使用し、第15代慶喜のときに大政奉還が行われた。

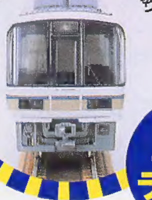


### 全体アドバイス

- ブレーキはタイムラグがあるので注意する。(電車は急に止まれない)
- スピードが落ちればブレーキの利きが良くなる。
- 雨が降ってきたらブレーキは早めに掛ける。

## 東海道本線下り

快速(22系) 区間(京都ー大阪)



上級1ラウンド

**東寺**
真言密教の殿堂で、貴重な美術品が保存されている。この五重塔は日本最大。

**長岡天満宮**
菅原道真が太宰府に左遷される折りに名残を惜しんだ土地。

**継体天皇陵**
第26代継体天皇の墓。全長226mもの大きさを持つ前方後円墳。

京都 ― 西大寺 ― 向日町 ― 長岡京 ― 山崎 ― 高槻 ― 摂津富田 ― 茨木 ― 千里丘 ― 岸辺 ― 吹田

桂川　日向町操車場　富原電車区 阪急電鉄並走　天王山　サントリーウイスキー 名神高速道路　安曽川　万博記念公園　神崎川

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/



一緒に夢を実現しよう。
プログラマー、CGデザイナー 募集中!
お問い合せ先045(593)7100

## 三体の神を その拳に宿す漢





風神の力弱まるも、災いの神は悪魔の力を手に入れた。
己の師である偉大なる祖父を乗り超え、今、彼は母を奪った憎むべき敵と対峙する…。

## JIN KAZAMA

## 悲しみを乗り超えて

## KING





キングとアーマーキングの技をマスターした彼は、闘神への復讐を誓い、今憧れであったマスクを手に取った…。

## XIAOYU





若干16才という年齢ながら、「ワン・ジンレイ」老師直伝の技と小柄な身体を生かしたハイスピードな体捌きには光るものがあり、文字通り今大会における「台風の目」になりうる存在の一人といえる。

## 神速の小龍

蛇、龍、豹、虎、鶴、五体の獣を我が手にし、酔拳にもさらに磨きをかけた雷武龍。彼の前に死角という言葉は存在しない。

## 五形拳の神髄ここにあり！

## LEI WULONG





## ブラッドタロン





## HWOARANG

あの日の屈辱を忘れたりはしない。そう、あの日以来俺は変わった。
そして奴を倒すまで俺は変われない…。

遠するなかれ

TM



当てたシステム
」。コマンドは
、キャラ別では
読だ

## FOREST LAW



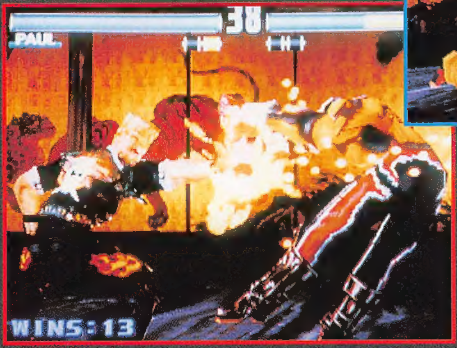


父から受け継いだものがある。それは技であり、心であり、体でもある。
しかしながら自分だけで育んだものもある。
そいつを俺は試したい…。

### 受け継がれた魂

### 悪魔の崩拳

### 神の左手





## PAUL PHOENIX

あれから19年…クマと闘ったあの日が懐かしい。
右手から繰り出される崩拳も相変わらず爆発している。カウンティアなら2発かな。
まあそんなところだ。

### 復讐の炎



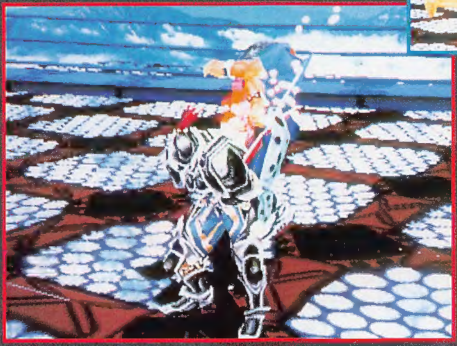


組織に父を殺された少年は、8年の時を経て復讐への力と狂気を手に入れた。父の死、老人との出会い、そして今、新たなるターニングポイントが…。

## EDDY

### 狂気の力





## YOSHIMITSU

からくり宇宙忍者吉光。右の機械義手がからくりなのは十分理解の範囲にある。
しかしなにが宇宙なのか？そんな謎を残したまま彼は今日も闘い続ける。

### 永久機関は

伊達じゃない

### 悲しき

### 暗殺者





## NINA WILIAMS

15年の眠りから覚めても、彼女の使命は変わらない。
そう、暗殺が彼女の生業に変わりないのだ…。

初心者諸君！敬

今回スポットを
は「起き上がり
公開できないが
新技の解説。必

# 受け身の追加による…
# 起き上がり 新たなる読み合い

担当：アディオスToshi

## 受け身を知ってから始まる

鉄拳2から3になって、起き上がり時の攻防にも変化が起きた。原因は、もちろん「受け身」の存在だ。

受け身は、その名のとおりダウンする攻撃をくらっても、キャラが完全に寝ることがなく、立ち状態（厳密にはしゃがみ状態）に戻れるというもの。

操作は非常にファジーなもので、攻撃を受けて地面に着くまでに、どのボタンでも連打しておけばOK。

ただし、ダウンするどんな技に対しても受け身がとれるということはなく、下段技をくらって、ほとんど吹っ飛ぶことのない状態や、崩拳ヒット後の転がりなど。高度を得ずダウンする技に対してはとれないようになっている。

また、投げ技、バウンドして高く浮いた後、そして瓦割りのような叩き突け系の技に対しても、受け身はとれない。



やった、うかさすことに成功。しかし、ここで考えよう。



ダメージが欲しい局面なら、強力なコンボを。



そして、受け身をとられて仕切り直しだ。

## 空中コンボが左右される

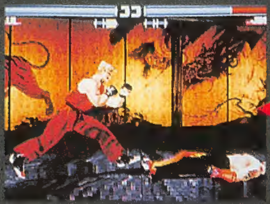
受け身は、うまくとれてもキャラ間が詰まっていれば、起き上がり蹴りが出せないため、直後の主導権は相手にある。

しかし、少し間合いが開いていればどうだろうか。完全とまではいかないが、仕切り直すことができるはずだ。

よって空中コンボを入れる側に立った場合、考えられる限り強力なものを入れ、それが決め手になるならいい。が、目先のダメージを捨ててでも、攻撃の手を休めたくないときは、叩き突け系の技を組み込んでおこう。そして起き攻めを展開する。



だが、攻撃スタートこそ持続させたいなら、叩き突けて…



起き攻めに移行。集中力を高めろ！

## カウンター恐怖



この状態からの起き蹴りを潰されてしまうと…。



何と後ろ向きに。こりゃあ～ちょっと具合悪い。

受け身は目に見えて新しいものだが、従来の起き上がりにも変更を受けたものがある。起きる側がうつぶせ時蹴りを出し、それをダウンのとられない技で潰されると、なんと背後を向いてしまう。結果、つながらないものが、つながってしまうというわけだ。これはかなり怖い。

さらに、前作から継承されたものとしては、前転、後転中に技を受けると、浮いてしまうというもの。

その後、空中コンボにつなげるのは厳しいが、ポールの落葉、キングのアリキックスマッシュのような技が、キッチリ2発目まで入る。



その場起きは、今回も安定度高し。



後転して仕切り直してやるぜと思ったら…。



ここまで入れら、ショックする。

このような最悪の事態を、絶対に避けたいと願うなら、やはり今作でも「その場起き」が最も安定。起き上がった後は、シビアな2択が待っているという短所もあるが、これ以外の起き上がりは「読み」に自信があるときだけ使おう。

## 牽制起き上がり攻撃（↓RK）は使えるか？

はっきり言って、かなり使える。出るのが早いので、相手の行動を確認してから出していっても、十分に間に合う。

できれば、起き上がり蹴りを出すなら、常にこれを考えていきたいが、あおむけ時のみに限定されている。

弱点としては、下段のものしかないことと、ヒットしても相手がダウンしないことだ。



制限はあるものの、起き蹴りの中では最も頼れる。

では、これらのことを踏まえた上で、左のページに目をとおしてもらおう。

各種、主な起き上がり行動の長所と短所をまとめたものだが、ヘッドスプリング（LK＋RK）はかなりマイナーなものと判断。牽制キックは前文で説明したので省略している。また、コマンドとして載せてはいないが、クイック回復（RP連打）は全てに併用可。

## お詫び

前号のゲーメストNO.192 4／15（3月15日発売）号、4ページから15ページに掲載しました鉄拳3の記事におきまして、掲載した写真が実際のゲーム画面の色調・明度に著しく差のあるものとなっておりました。

この場におきまして、関係者の皆様に多大なご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

また、今後よりいっそうの努力を重ねてまいりますので、皆様のご理解とご声援のほど宜しくお願い致します。



## 起き上がり蹴り

中段・RK 下段・LK

### 長所

重ねられた技を潰しやすく、相手キャラが動いていたり、接近していたらダウンが奪える。さらに、下段ヒット後のダウンは受け身がとれない。

回転系の動きの後にも出すことが可能。

### 短所

少しでもキャラ間が開き、相手がじっとしていると、ヒットしてもダウンが奪えない。

潰されてしまうと、当然カウンター扱いとなり、最悪の起き上がりとなってしまう。

また、どちらをガードされても返し技がある。



## その場起き

レバー斜め後ろ下RP

### 長所

最も早くダウン状態を脱出。重ね技を受けても、カウンターをとられたり、浮いたりしないのが最大の利点。

レバーを下方向に入れていると、完璧に重ねられた中段技に弱そうだが、自動でガードしてくれる時間がある。

### 短所

起き上がり攻撃が出せず、距離をとるわけでもないので、直後の主導権が、完全に相手にある。

よって、非常にシビアな2択を迫られることになり、割とやり込んでないと、読み勝つのは難しい。



## 受け身

ダウン前にどれかのボタンを押す

### 長所

ダウン状態にならないため、絶対にダウン攻撃をくらうことがない。

また、直後はしゃがみ状態になっているが、その場起きと同じく、重ねられた中段技に対して、自動でガードしてくれる時間が存在する。

### 短所

前ページでも述べたとおり、距離が開くようにとれれば問題ないが、接近している場合だと、起き上がり攻撃が出せないので、相手に主導権がいく。とった直後のしゃがみ状態には、しゃがみ投げが入り、合わせられると回避不能。



## 前転

レバー相手方向

### 長所

クロスチョップ（前転中↓↓LP＋RP・ガードさせてもひるますことができる）を出せるのが心強い。

また、十分接近してから起き上がり蹴りを出せるのもいい。自らダウンする技があれば、その後に出すのも有効。

### 短所

回転中は完全に無防備で、潰されると浮く。

近寄っていくため、どんなにリーチのない技でもかんたんに止められてしまう。

どこを突っついても「避け」の要素がないため、運が良くないと無傷で起き上がれない。



## 後転

レバー後ろ方向

### 長所

相手との距離が遠くなるため、起き上がった直後の2択を回避。仕切り直すことができる。一応、クロスチョップを出すことも可能だ。

もちろん、追いかけてきた相手に対して、起き上がり蹴りで迎撃することもできる。

### 短所

読まれていると、相手の重ね技が、助走、溜めが十分でリーチのあるものに集中するため、ヘタすると大ケガする恐れがある。

前転と同様、回転中に潰されると、浮いてしまうのも大きな欠点。



## 横転

レバーニュートラルor下LP

### 長所

横に移動するだけあって、直線的な重ね技を回避するのに優れている。

その後、前転、後転、起き上がり蹴りといった、ほとんどの行動に移行できるのも大きな魅力。↓LPでうつぶせ状態を維持できる。

### 短所

確かに、ある程度の重ね技は避けてくれるものの、性能は決して良くない。

また、横転している間は相手は自由に動け、考える時間を与えてしまう。そのため、蹴りを出しても、普段よりも潰されやすくなる。

# 祖父に憧れて…
# 風間仁





今回は発売バージョンでの技の解説と、前回紹介しきれなかった技を紹介。

担当：スー

遂に発売バージョンでの解説になったわけだが、仁の場合、きつい面がいくつか見えてきた。

しかし、それでも押せる技、代用できる技が多数存在するので、まだまだいけるぞ。

## 技の変更点

●閃光烈拳

相変わらずの出の早さを誇る連続技。相手の技をガードしたあとに出すと、ヒットが確定する場合が多い。

判定は、2発目までが上段。3発目だけ中段なので、牽制にも使える。

ちなみに3発目だけ、ディレイがかかる。

●鬼哭連拳（LP RP RP）

閃光烈拳と似た技で、2発ジャブを連続して出すところまでは同様なのだが、3発目がこちらは裏拳になっている。

裏拳は上段で、閃光烈拳と違い、ヒットしても相手のダウンを奪えないので、少し高いダメージを生かし、空中コンボに組み込もう。

●螺旋幻魔脚（⇘RK×4）

以前、相手の起き上がりに跳び越すように重ねると、一度跳び越すが、また相手のほうに戻ってくると紹介したが、ホーミング性能が多少落ちたようだ。

●羅刹門・壱（⇦➡RP LP RP）

1発目の魔神拳が、カウンターでヒットしたときに、すべて連続でヒットすることが判明。

カウンターヒットしたら、1発目で止めて雷神中段脚を入れてもいいのだが、2発目のフックまで出して、そこから他の追加ダメージを狙ってもいいだろう。ただし、このとき相手の浮き具合が通常とは異なるので注意してほしい。

●羅刹門・弐（⇦➡RP LP ➘RP）

魔神拳からフックをつなぐまでは壱と同様で、3発目の胴抜きがアッパーに変わっている。ノーマルヒットだと、壱と同様に3発目はガードされてしまう。

しかしカウンターヒットだと最後まで連続で入り、その後相手は浮いてしまうので、そこから空中コンボが狙える。

●鬼殺し

技を入力すると、ある程度横移動したあとに発生するのだが、横移動中にレバーを任意の方向（例えば後ろ方向）に入力してからボタンを押すと、横移動をある程度キャンセルして出すことができる。

●紫雲二段蹴り

前回、下段スタートに変更され喜んでいたのもつかの間、さらに判定の変更がなされた。

何と相手が立っていてもしゃがんでいてもガードされる、いわゆるしゃがみパンチの判定になってしまったのだ。

しかも、技を出したあとのスキが非常に大きいので、とにかく危険で出しづらい技と言えるだろう。

●風神拳

鉄拳3で、一番大きな変更を受けたのがこの技ではないだろうか。

まず技の判定が上段に変更されてしまった。これにより事実上風神ステップからの2択が封印されてしまった。

もう一つは、ノーマルヒットしたときは通常通り空中コンボを狙えるのだが、カウンターヒットしたときは相手が吹っ飛んでしまい、追い打ちが限られてしまう点だ。

救いなのが、技が出たときの判定の強さが残っている点だ。

このパワーダウンが仁にとってどんな影響を与えるのか、まったく予想がつかない。今後の研究課題と言えるだろう。

●鬼風門（LP RP RK）

左右のワンツーから、膝鋼が連続で出る技。特にダメージが高いわけではなく、出すというより出てしまったといった感が強い。

3発目の膝の判定が強いので、相手を押すときに使用するくらいか。



「おわっ」はじかれた！でもダメージがないぞ?



ぐわっ！しゃがんでいる相手にスカっているよ！



ノーマルヒットだと相手の浮く高さはこのくらい。



カウンターヒットだと、相手は跳んでいってしまう。

## 空中コンボ

今回はおなじみ空中コンボと、カウンターヒット限定の現時点最大ダメージ空中コンボを紹介しよう。



浮き発生技



ワンパン



鬼哭連拳



羅刹門・弐（カウンターヒット）



ワンパン



羅刹門・弐

他キャラと一線を画すゴルドの攻撃の数々。今回は前回紹介したインスト技について、さらに細かく掘り下げていくことにしよう。

## カペイリンニャ



前方に向かって跳び上がり、両足による蹴りを振り下ろすカペイリンニャ。
中段判定のこの技、発売バージョンでは、相手を地面に叩きつけてバウンドさせるようになった。もちろんカウンター、しゃがみヒットなどでもOKだ。

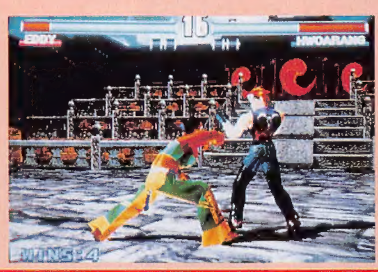
## フマーサ



前回、ガード不能技と説明したフマーサ。発売バージョンでもこの攻撃属性に変化はないが、残念ながらガード不能固有のマークが付随するようになった。ちなみにこの技は基本的には2ヒットだが、距離が遠いと1ヒットしかしないため、威力が激減する。

## 手前側へのジンガによる移動

ゴルド固有の移動技、ジンガ。この動作を入力条件に含んだ固有技が存在するなど、その利用価値は大きい。
さてこのジンガ。コマンドはLP＋RPだが、これでは画面奥側にしか移動することができない。画面手前側に移動したいのなら、システムの横移動コマンド⇩で代用しよう（注、システムによる横移動はジンガと見なされる）。

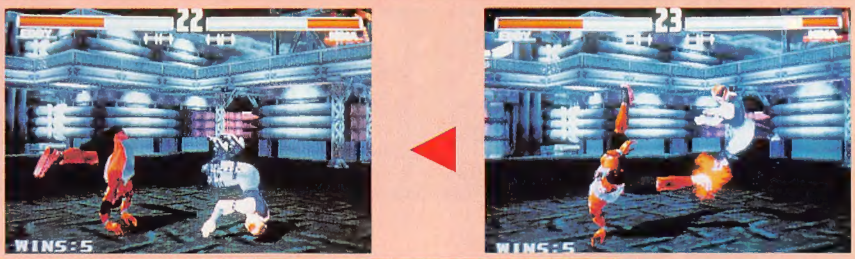


## 踊り疲れたなら座れ！

トロッカ・エ・ピィアオやラテラオ・トロッカといった一部の技は、時間の経過と共に「攻撃判定発生→座り（仮称）→ダウン」と状態が変化する。
ところでこの状態パターンのひとつ、「座り」。どうやらこの状態から入力する固有技が、いくつか存在するらしい。間違いなくゴルドを扱う上でのポイントのひとつとなるこの「座り」。要注意だ。



## インスト技からの派生



インスト技を見る限りでは、ゴルドは固有技のモーションが派手で攻撃判定の発生が遅い、特殊な入力条件のわりに攻撃が単調といった印象を受ける。
しかしゴルドの本領発揮は、技から技へと展開していく華麗な連携にあるといえる。今までに紹介したインスト技から、そのまま他の技に連携させていくこともももちろん可能。全技公開が楽しみだ。

担当：GYU

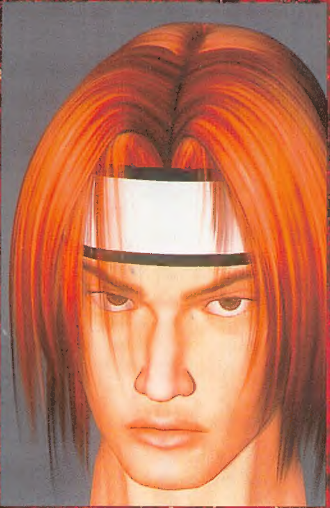


インスト技の秘密を徹底解剖！



# エディ ゴルド
## 唸れ！サンバ魂

# き、き、きついぜ!!! ファラン





花郎ファンの諸君ゴメン。今回コマンドは教えられないけど連係、空中コンボを写真で紹介だ。

担当：キャサ夫

## 結構いけてるよコイツ

巷ではすで発売されている鉄拳3、どんな感じ？ 結構ファランいけてるでしょ。はじめのうちは足位置が把握できず、出したい技もなかなかでないかも知れない。

ファランを使っていくなら、いずれこの問題は解決しなくてはいけないだろう。しかし、この問題は後々紹介する予定であるファラン対戦基礎で確実に答えを出すので期待してくれ。

要は足位置が変化する技を故意に使い、そこからさらにその足位置にあった連繋を組み立てていけばいいのだ。

今回は今のところのファランの強さを、ちょっと写真を使って紹介していこう。

## 中段と下段の二択が強い!?

ファランの攻撃連係でパンチから中段キック、または下段キックが繰り出されるものが存在する。その攻撃は正に鉄拳2の中ボス「ブルース」を思い出させるかのよう。

この技が主軸となり、さらにフラミンゴ状態から下段と中段の二択を迫る。これがファランの基本的な戦闘スタイルといえるだろう。

そのほかでは空中コンボを決めるために必要となる浮かせ技。これもわりと優れたものを持っており、1つは基本技のアッパーが挙がり、インスト技のファイアークラッカー、ペクも持っていた蹴り上げ技なんかもある。

空中コンボのほうも少ないものでは4分の1、多くなると半分弱のダメージを与えることができるものも…。

もちろん鉄拳ならではのガード不能技も所持していて、種類は2つ。1つはペクが持っていた師匠譲りの伝家の宝刀「踵落とし」もう1つはみんなも知っての通り、インスト技のキリングホークだ。

この2つのガード不能技はいずれもヒットすれば体力半分以上奪うことができる優れ技だぞ。ファランに関していえばキリングホークをいかに決めるかでもステータスが生まれるだろう。

まあ、ここらへんは写真を見て右足か左足、右手か左手を確認して研究をつむといいだろう。



ファイアークラッカーの1発目がカウンターヒットだと…。



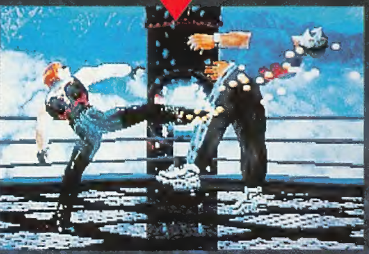
2発目の上段キックが確実にヒット。



高く浮いた相手にシュシュッと…、



2発のパンチ。そこから…、



回し蹴り！これが安定空中コンボだ。

### これがフラミンゴからの派生だ（一部）



必殺フラミンゴ（右足上げ時）から…。



1つは中段の踵落とし。



もう1つは下段足払い。これが主な二択の使い方。



シュシュッ。



シュッ。



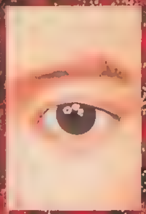
パシッと下段。必殺ブルースコンボ!!



そこからハイキック！3発目がヒットでここが確定。

# リン シャオユウ
## 起き攻め重視？

担当：伊勢猫



きっちり入れられる場面での、入れていきたい追い打ち攻撃を考えよう。



前回の実戦的な空中コンボに引き続き、今回は対戦において大きな比重を占める追い打ちについてを見ていこう。

### [illegible]

ダウンさせて相手に対して攻撃をしていく、各種の追い打ち行動。シャオユウの技で追い打ちとして使っていける技の中で主に使っていくのは、

●里合腿（⇨➡LK）
●掃腿（しゃがみ中LK）

のふたつがそれとなっていて、里合腿に関してはダッシュで距離をつめながら出すことができるのでヒットさせ易く、ダメージ量も高く非常に重宝する。後者の掃腿はほかのキャラにあるシットスピンキックの代用的な技で、ほとんどの場合に安定して入ってくれる。



しゃがみ途中でLKを押して出してしまった掃腿からでは…



掃腿背身撃を出すことがなぜかできない。安定した追い打ち。

しかも相手が前、後転または起き上がり攻撃を出していた場合、バウンドコンボと同じように少し高く浮き上がるためにそこから掃腿背身撃を追い打ちとして入れていくこともできるが、あくまでもしゃがみ中LKで掃腿を出した場合のみ限定。シットスピンキック同様のしゃがみ途中入力で出した掃腿からは残念ながら掃腿背身撃を出すことができない…。

これ以外では斧刃脚や前旋掃腿、鳥龍盤打などといった技も一応は追い打ちとして使っていけるが、ダメージ量や攻撃判定の発生時間、あるいはコマンドの関係で使いにくいために残念ながらあまりおすすめはできない…。



ところがしゃがみ始めてある程度してからLKで出した掃腿ならば…



掃腿背身撃を出すことができて、コンボを狙うことも可能。

### [illegible]

カウンターヒット時にはダメージ強化に、挑発ポーズのおまけまで付いてくる強力な中段攻撃である架鎌掌。このシャオユウ版ミニ崩拳とでもいうべき攻撃のヒット後にもボールと同じように追い打ちをかけることができる。

やり方自体はいたって簡単で架鎌掌カウンター時に挑発ポーズをダッシュでキャンセル、遙か彼方へとブッ飛んでいく相手を走って追いかけていけばいい。きちんと最速で走ってさえいければ、横転以外の起き上がり行動に対しては無敵タックルで一方的に勝つことができ、横転起き上がりであっても踏みつけを回避するにも相当の気合がいる。

まあ、挑発ポーズを見るのも趣があるといえなくもないが、ポーズを堪能するのはとどめに決めたときぐらいに止めておいて、普段は架鎌掌ヒット後にダッシュで追いかけるクセを付けておくこと。

ただし、カウンターヒットでなかった場合には思いっきり起き上がり蹴りをくらってしまうのでダッシュを止めることを忘れずに…。



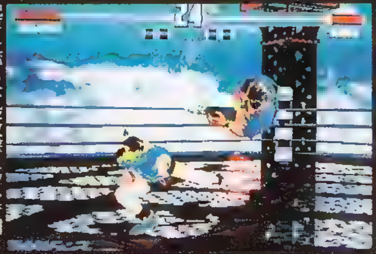
架鎌掌カウンター後の無敵タックルはまさに至福のひととき。

### ちょっといい話

さて、追い打ちついでに特殊状況下での限定追い打ちについてもひとつ教えておこう。

まずは特殊な状況について説明すると、起き上がり下段攻撃がヒットして相手が倒れた場合がそれにあたる。この状況であれば相手はバウンドに対して受け身（タイトルページ参照）を取ることができないのでさらに追い打ちをかけることができる。しかも起き上がり下段攻撃後はこちらがしゃがみ状態となっているため、シャオユウであればそのまま掃腿背身撃を出すことが可能。これであれば文字通り相手にとっては回避不能な確定バウンドコンボを決めることができる。

起き上がり攻撃がヒットした距離によっては相手がダウンしなかったり、相手にガードされた場合には反撃を受けるといったデメリットがあるとはいえ、十分に使っていく価値はある。チャンスがあればきっちり狙って決めよう。



起き上がり下段攻撃ヒットで相手がダウンしてくれたなら…



レバーを下に入れてLKで掃腿を出せば連続ヒット！



さらに掃腿背身撃へと繋げていくことができるので狙おう!!



相手との距離が遠いとダウンしてくれないこともあるが、それはご愛敬

# 掟破りの「逆」崩拳ステップ

# ポール フェニックス





鉄拳3もいよいよ発売。まだまだありそうな新技の中から一部を紹介。完全技表が見られるのはいつの日か…。

担当：C・LAN

## 新技[illegible]

すでに稼働中の鉄拳3。ポールは他キャラに比べると、鉄拳2からの大きな変化はあまりなく、前作でプレイしていた人ならすんなり入っていけることと思う。

ポールといえば崩拳や落葉、万聖竜王拳などの大技ばかりに目がいってしまうが、疾風、クイックPKコンボ、逆PDKコンボといった牽制に使える技も数多くある。見落とさないようにしよう。

さて今回は、まだまだあると思われる新技の中から、いくつかを写真中心で紹介していこう。



避け動作から…、



ドカーン。避けも含めてここまでワンセット。

## 避け＋ショルダー

これは避けからのショルダーアタック。ちなみに避け動作中に出すのではなく、ワンコマンドで「避け＋タックル」がワンセットで繰り出される単体の技のようである。

この技を使うのは、やはり避けを行うべき局面だろう。

## 逆崩拳ステップからの派生

一八や平八の風神拳、ポールの崩拳を出す際のレバー入力部分の動きを、かつてはかがみダッシュやホバーと呼んでいたが、今回仁のホバーは「風神ステップ」と正式に技名がついた。ポールならばさしずめ「崩拳ステップ」といったところだろう。

この崩拳ステップの逆バージョンが存在することが明らかになった。逆というのは明快至極、文字通り後ろにホバーしてしまうのだ。

この技（？）からは、

●崩拳

●瓦割り

# 逆崩拳ステップからの派生



なんと後方にホバーする。なんか変な感じ。



瓦割りに派生。



崩拳も出せる。よく見るとグラフィックが違うぞ。



そしてシットスピン。ここからさらに…。



これは一体。葉桜に派生する。



ということは当然崩拳にもいけるわけだね。

●シットスピンキックといった技に派生させることができる。後方にダッシュしながらの崩拳とは何とも異様な感じだが、シットスピンはダウンした相手に追い打ちしつつ起き蹴りの間合い外に退避、なんて使い方もできそう。

これらの新技については詳細が分かり次第お伝えしよう。



スイ～ッと懐に潜り込んで…。これが崩拳ステップね。



まあヴォ～イと一発決めまさあね

## まだ見ぬ新技&空中コンボだ！


シットストレートで動きを止めて…、


サマーが連続ヒット。カウンター時のみの技だ。


そこから簡単なコマンド入力でダブルサマーの1発目が拾い…。


もちろん2発目が空中でヒット。これ大安定。


クルッと前宙。実は技判定無し。


こちらはバック宙。技判定あり。


背中から落ちて、反撃されそうなら…、


寝てしまう。こんなのもあるのだ。


そこから蹴り上げ。結構引っ掛かってます。


1発目が中段なのがポイント。


LPで刻みつつ…、


もちろん連続攻撃でもある。この技が結局カギとなるだろう。

# フォレスト ロウ

## 吼れドラゴン！

担当：キャサ夫



なんだかんだいって安定した強さを持つロウ。その強さはやはり安定したコンボ、手数にありといったところか…。



親父譲りの技の切れ、威力を持ったフォレスト。その強さは鉄拳でも上位を位置する。マーシャルが得意としていたアッパーで浮かせてからのワンツーパンチ・ドラゴンテイルは受け身要素のため決まらなくなったものの、代わりに新技ドラゴンラッシュなどでそれを補う。

ロウ一家のサマーソルトもその切れ味は変わらずシットストレートサマー、ハイキックライトサマーなどカウンターヒットなら確実に連続攻撃になるといった強さ。

手数も左連拳をはじめ、ドラゴンナックルコンボなど相手に休む暇を与えない。これらをすべて組み合わせたとき、真の強さが見えるのだ。

### 気合溜めてパワーお願い

今回のロウには、ちょっと謎だがなんと気合溜めがある。これはなんだ？手足にオーラがまとい、技を出すとカッコいい。

一応、技がヒットすると「ダメージが1．5倍」と今のところいわれているが、本当のところはカウンターヒット扱いになっている。これにはいろいろ理由があるんですよ。

この気合溜め、モーションがどことなくガード不能技に似ている。っていうか、ほとんどいっしょ。使い方によっては常にパワーアップ状態も夢ではない…。

### いろんなところでダブルサマー

鉄拳2でもハイキックライトサマーから特殊入力でダブルサマーが決まった。このコンボの威力は絶大。

このダブルサマーが3ではいろいろな場面で、空中コンボとして決めることができるのだ。例を挙げると、1つはシットストレートレフトサマーからのダブルサマー。すべてが自動入力（連打OK）なので、初心者でも簡単に決めることができるお手軽コンボだ。

ちなみにキャラクターによっては受け身でかわされることがあるが、その後投げ入力をすれば後ろにいる相手でも投げることができる。これ1つのポイントとして覚えておくと案外お得かも…。

とにかく今回のロウはサマーソルトをどこまであてられるかが勝負だ（前作もそうだけど…）。


こ、これはなんだ？

# 投げコンボの行方
# キング



キングならではの投げコンボはどうなったのか気になるところだ。



担当：SHO

## 投げコンボの数々

キングといえば投げコンボというぐらい伝統的な投げ。今までのキングには数々の投げコンボがあったが、鉄拳3でのキングはどうなったのか。鉄拳2でキングをプレイしていた人には気になるところ。そこで、今回は継承されている投げコンボについて紹介していこう。

### ジャガードライバー



ジャガードライバーから、



アーチロックフェイスバスターと、



ボストンクラブになるのは健在。

### グランドスマッシュ



グランドスマッシュがカウンターならば、



ジャガーバックブリーカーと、



ジャンピングパワーボムになる。この技も健在。

### スタンディングアキレスホールド



この技からは、



インディアンデスロックと、



スコーピオンデスロックしかまだ分かっていない。

### ワンダフルスチャンカンコンボ



リバースアームクラッチスラムから、



バックドロップ、



ジャーマンスープレックス、



パワーボムまで行き、



最後にジャイアントスイングで決める。この技も健在だ。

## 投げコンボ

●ジャガードライバーから

ジャガードライバーからの派生はアーチロックフェイスバスターとボストンクラブがある。ボストンクラブのほうが威力があるので使うならこっちだ。この技は、今回も健在。

●グランドスマッシュから

これは、グランドスマッシュがカウンターの時のみ派生するコンボ。ジャガーバックブリーカーとジャンピングパワーボムがあるがジャンピングのほうが威力は高い。この技も健在だ。

●スタンディングアキレス

今のところ、インディアンデスロックとスコーピオンデスロックは前回のコマンドで確認したが、ロメロスペシャルとS・T・Fは未確認。コマンドが変わったみたいなので後日公開したい。

●ワンダフルスチャンカンコンボ

ワンダフルに関しては、前回と全く同じ内容で継承されているので気にせずに使ってかまわない。ボタンを押す時も全く同じで問題はない。

## 前回の [illegible] 訂正

前回の記事で空中コンボのことに触れましたが、発売バージョンものでは、しゃがみ投げとダウン投げのコマンドが異なっているため、紹介したコンボは成立しなくなってしまいました。しかし、最後の2択攻撃を間違わなければ一応成立するので、試してみてほしい。

# 吉光
## 背後から攻めろ


相手を強制的に振り向かせ背後から攻撃しよう。


コマンド入力を早いタイミングで行うと失敗する。


この部分がヒットするかは相手の動きしだい。


草薙砲が３段ヒットすれば大ダメージ。

### 相手の背後から襲いかかれ

吉光には相手を振り向かせる技がいくつか存在し、そのあとの追い打ちが、安定あり一発ありといろいろあるので楽しめる。

さて、相手を振り向かせる技は、⇨RP、紫電（⇘LP RP）の2段目。あとは10連コンボ（RK RK RP RP）の4段目となる。

この中でいちばん手っ取り早いのは、⇨RPで1発当たればOKだ。

ただ、パンチとしてはLPのほうがぜんぜん性能はいいので、あまり無理はいけない。

紫電は中段→上段となるが連続技として成り立たないのが残念。相手が冷静にしゃがんだり、下Pを出されると対応されてしまう。

10連コンボの連係は3、4段目が連続攻撃なので使いやすい。ただ、1、2段目で対応されるとそのメリットも生かせない。

とまあ、相手を振り向かせるのは容易ではないが、その後のリターンを考えればある程度狙っていきたい。

狙う技はバレリーナハイキック（LK）、弾割り（⇨⇨LK LP）、草薙砲（⇨⇨K同時、P同時、K同時）。弾割りは今のところかわされていないので安定。ただ、一発逆転を狙うのであれば草薙砲を使ってみよう。


しゃがまれるとかわされるが素早く技を繰り出せる。


リーチがあり意外に届く。この前蹴りの入力もあわてない。


そしてガード不能技の刀。合わせて弾割りだ。


吉光が相手に背を向けた状態であっても…、


振り向かし技を出すことができる。狙ってみよう。

### 連獄剣で大ダメージ

ここでは、斬哭剣からの派生技（?）ともいえる連獄剣の特殊なパワーアップ法を紹介していこう。

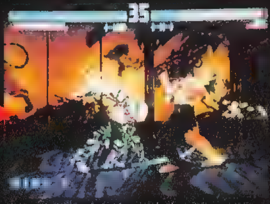
連獄剣はもう一度⇙方向に入力し直すことで、斬るぞ斬るぞという感じで相手に近づいていく技。じつは、この間に連獄剣の攻撃力が上がっている。

実際の対戦では使いにくいかもしれないが、ダウン中の相手はこちらの動きの様子をうかがっているときもある。そんなときは連獄剣でパワーをためてプレッシャーをかけてみよう。最大の威力で当てれば、衝撃的なダメージを相手に与えることができる。決められるかな?


一見、斬哭剣のように感じるのだが


ズイズイと近づいてくる吉光。このままためて…


煙が出たらすぐに技を出すようにする。


こ、ここまで攻撃力が上がるとはいったい?


斬哭剣であればダメージはこれくらい。

担当 がっちん



相手の背後をとって、大技を叩き込もう!



# 使いやすいぞレッグスイープ
# ニーナ ウィリアムズ



立ち状態から出せるレッグスイープと下段スタートのR&Bに絞って攻略。

担当：がっちん



レッグスイープのコマンド表記はしゃがみ状態からのRKになっているので、立ち状態から技を出すのは難しそうだが、何も下Pを使ったりして工夫する必要がないことがわかった。

鉄拳は、レバーを下方向に入力するだけで一瞬でしゃがみ状態になる。つまり、しゃがむ動作にそれほど気を使わなくてもいいわけだ。

ただ、立ちPなどの技を出した後のレッグスイープは注意して出さないと単なるローキックに化けやすい。

これは、まだPの技中にコマンドを先行入力しているからで、しゃがむ動作をまったく行っていないことになってしまう。

いくら立ち状態から出せるといっても連係に組み込んでいくときは、あわてないで入力することを心掛けるといいだろう。

ほかに、レッグスイープはダウンしている、完全に寝ている相手にヒットさせられるので、従来のシットスピンキックと併用して使っていくといいだろう。

これでプレッシャーをかければ、相手はあわてて起き上がるようになる。そうすれば起き攻めもしやすくなるぞ。



汎用性の高い追い打ち技レッグスイープ。



立ち状態からであっても一瞬でしゃがんで…



レッグスイープ。そのまま・RKでOKだ。センキュー！

ニーナのライトローキック&バックスピンチョップ（以下R&B）は2段目をキャンセルして横移動に変化させることができる。

これを使うと攻撃のバリエーションで相手をかく乱することができ、アッパーで浮かせて空中コンボやガードに徹している相手を投げる、といった理想的なパターンに持ち込みやすい。

ここではそのバリエーションをものにできるように、状況を踏まえて考えていこう。



R&Bの1段目は下段スタートなので使いやすい。



1段目カウンターなら2段目まで連続ヒット。



投げが超有効。スキが少ないのであっという間に投げるぞ。



そして次の2段目がヒットしたのなら…



R&Bからスタート。下段攻撃なのでガードされにくい。



2段目のパンチが出ると思いきやキャンセルが可能。



反応できずに固まっている相手には投げが有効。



暴れている相手にキャンセルは無用。R&Bを出し切ろう。



2段目のパンチを警戒して相手がしゃがんだのなら…



その場合はアッパー系の技を使うのがいい。

ニーナは全キャラを通してもトップクラスのスピードを誇るキャラクターである。

その割にはというのも変だが、短めのリーチを補う技もあるので（双掌破やファールキック）、これらを駆使していけば十分に闘える。

あとは鉄拳で大きなウェイトを占める起き上がりの攻防で、有効な技を多数送り込みたいところ。

まあ、まだまだ鉄拳3の対戦は始まったばかり。それほど防御は重視せず、ガンガン押しまくって相手をねじ伏せていこう。

# レイ ウーロン

## 五形拳から何を出す？

担当：SHO



独特の構えからどんな技が出るのかを見てみよう。



### 構えの後に…

前回紹介した五形拳だが、その構えからどのような技が出るのかがわからなかった。

そこで、今回はそれぞれの構えから、様々なボタンを押したら、どんな技が出るのかを紹介していこうと思う。

ここでは全ての技ではなく、ピックアップした2つを紹介しよう。

●蛇の構え

五形拳の基本となるのがこの蛇の構えだ。ここからの技はパンチ系が充実していて、6連続パンチと3連続パンチとがある。

これは今まで紹介してきた蛇突連撃と同じものだ。

●龍の構え

龍の構えからの技は少し特殊で、投げ技に変化する攻撃方法もある。いかにも龍の顎で相手を食いつくかのようだ。

さらには中段パンチが出るようになっているので、2択攻撃が可能だ。

●豹の構え

豹の構えもパンチ系の技が使いやすく、ワンコマンドで下段攻撃が出せるようになっている。また、中段パンチがでるようになっており、かつヒットすれば浮かせられるので有効な技だ。

●虎の構え

虎の構えからは、パンチ系の技がある。ヒットするとたたきつけるようなパンチがでるのが特徴だ。キックのほうは、下段回し蹴りがあるので使いやすい。

●鶴の構え

最終形態である鶴の構えからはパンチ、キックともに使いやすく、中でもパンチの一つはヒットすると相手は吹っ飛ぶようになっている。また相手を後ろに向かせることができるパンチも持っている。

### 蛇の構え



蛇の構えから、

速い6連発パンチ。

RPで、蛇突連撃になる。

### 龍の構え



龍の構えから、

投げ技に移行。

また、中段パンチもある。

### 豹の構え



豹の構えからは、

下段攻撃もあり、

中段パンチで浮かせられる。

### 虎の構え



虎の構えは、

たたきつけるパンチと、

下段回し蹴りが有効。

### 鶴の構え



最終形態からは、

強力な技が。

相手を後ろに向かせることもできる。



# VAMPIRE SAVIOR
## The Lord of Vampire

ヴァンパイア　セイヴァー



3年前('94年)、格闘ゲームの老舗カプコンから、驚異的なグラフィック、斬新なシステムを採用した格闘ゲーム「ヴァンパイア」が発表された。従来、格闘ゲームの登場キャラクターは人間がほとんどだったが、「ヴァンパイア」では「なんでもあり」の怪物を採用したことにより、今までの常識を打ち破るような強烈な個性を持ったキャラクターたちが登場した。

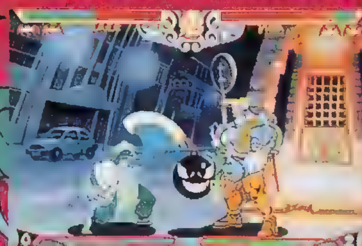
それから1年後('95年)、ヴァンパイアに登場した中ボス、ラスボス、そして新キャラクター2人をプレイヤキャラクターに加え、システム的にも大きく変化して登場したのが「ヴァンパイアハンター」である。前作の爽快感はそのままに、細かなバランスを取っているため「完成された格闘ゲーム」と太鼓判を押す人も多く、いまだにその人気を保ち続けている。

あれから2年……。ついに魔物たちが目覚めはじめる……！

'97年のAOUショーで、ついにその姿を現した[illegible]ハンター[illegible]の続編[illegible]ヴァンパイアセイヴ[illegible]



[illegible]、ミッドナイトブレジャー[illegible]作までのキャラクターも、[illegible]



[illegible]レイレイの新EX技[illegible]

アー」。その人気は凄まじく、ゲーメストアンケートでもダントツの1位！ファンがどれほど期待していたかがうかがえるだろう。
今回はフォボス、パイロンドノバンといった魅力的なキャラが消えてしまったが、新キャラが4人加わり、大きく戦況が変わろうとしている。またシステム面も、従来の格闘ゲームの常識を覆すものになるようである。
今回は、本邦初公開の新キャラクターのイラストと、写真を中心に紹介していこう。
期待を胸に、じっくりしっかり読んで、発売日を待とう！



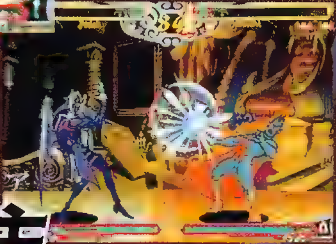
# 闇を呼吸する魔物たちの闘いの宴が再びはじまる…



魔界の契約書に相手を叩きつける、ジェダのEX技「プロヴァーディーセルヴォ」。



血塗られた爪を伸ばし、ビシャモンを襲う。ジェダが魔界の住人であることが垣間見える。



自らの羽を刃物と化し、投げ付けるジェダの必殺技。

# 漆黒の救世主（メシア）

# Jedah
## ジェダ



滅びゆく魔界を「吸収一体化」によって救済すべく、復活をとげた憂いの冥王。救いの舞台「魔次元」に、「神体」の贄——ダークストーカーたちを召喚する。

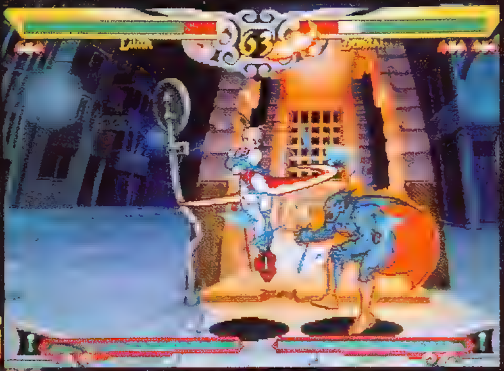
# すべての命よ…
# 私と同化せよ！

# 欲望の迷い子

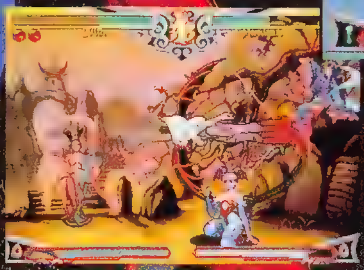
# Lilith リリス



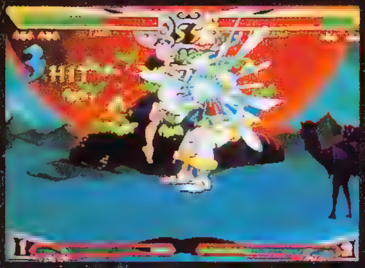
ベリオールによって封印されていたモリガンのもうひとつの「魂」。かりそめの体を得て、300年の虚ろを埋めるべく闇の空に妖しく踊る。



やはり、リリスも羽が武器となる。刃物と化した羽が、相手を切り裂く…「メリーターン」。



相手を矢にして飛ばす、リリスのコマンド投げ。コミカルな一面も見せる。



無数の蝙蝠を呼び寄せ、相手を巻き込みながら上昇するEX技「スプレンダーラブ」。

## もどりたい…ほんとうのからだに

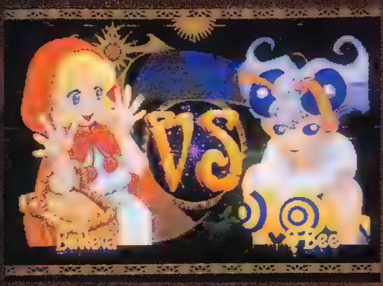
# 魂に群れなす妖蟲

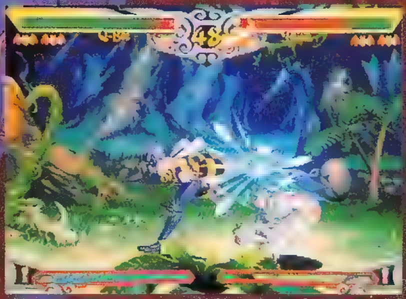
# Q-bee

## キュービィ



ジェダとともに「魂」収集のために働く妖蟲、ソウルビー族の長。命の蜜のあるところ彼女らは現れる。本能のままに群れ、襲い、喰らうために。





自分の針で相手を突く必殺技"SXD(エスバイビー)"。



魔界より蜂の巣を呼び寄せ、蜂の大群に襲わせるキュービーのEX技"+B(プラスビー)"。

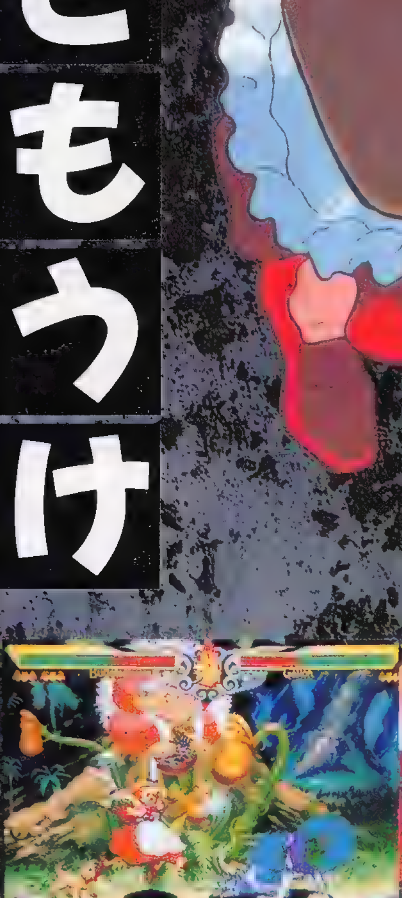
# アナタノタマシイオイシソウナノ

# 高価(たか)そーなエモノがいっぱい…ひともうけできそーねっ

魔族顔負けの「黒き魂」の持ち主、人間界きっての超一流ダークハンター。
その無垢な容貌さえも武器にして、散歩の道すがら魔物どもを狩りまくる！



武器を大量に隠し持っているバレッタの必殺技「チアー＆ファイアー」。バスケットからミサイルが飛ぶ！



美しい記憶と共に、相手に襲いかかるEX技「ビューティフルメモリー」。手に刃物を持ち、襲いかかろうとするバレッタの眼が恐い…。

## ラブリンハンター
# Bulleta
## バレッタ

連載攻略第2回




発売からちょうど1カ月。皆のやり込みはどんな感じ？キャラが決まらない…なんて人は、さらに必読重要。



# ニュージェネレーションダイアリー

## 第2回 主人公はオレだ！

ついに主人公の座から蹴落とされたリュウ。しかも、その座を奪ったのがよりによってあのザラゾフとは…（ちげーよ）。ザラゾフって誰かって？（だから違うってー）長髪ではちまきしてて（バンダナと言え）投げ技凄いとくればもうヤツしかいない。その名はザラゾフ！（だまれー）わかった、もう黙る…。

それにしてもリュウのステージが温泉とは…しかも女湯の目の前で「さあ来い！」と男らしい。リュウがこのステージを選んだ理由は、色々とあるだろう。けがをしても温泉で傷を癒やせるしね。何より猿に背中を流してもらえるのがポイントだ。さすがはリュウ。目の付け所が違うぜ。

久しぶりに会ったケンに、「温泉に行こうぜ！」と誘われたという説もある。

そしてストⅢの主人公アレックス。はるか昔に語った「主役の座は渡さない!!」は本物だったようだ（ゲーメストNo.128を参照）。その鍛え上げられた肉体を爆発させられるか!?

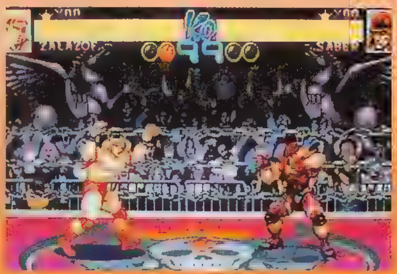
### あとがき…

えー、このザラゾフに関しては、一切の質問と問い合わせをお断りいたしますので、あしからず。（ゲーメスト編集部ストⅢチームより）


ムッ!?湯煙美人発見！


個人的には真ん中の女をものにしたい。


この猿がとても気になる。


そしてこれが問題の写真。

### リュウステージ

●温泉旅館

リュウ自身、日本の温泉につかるのはしばらくぶりのことだった。ケンが「会わせたいヤツがいる」と言って、合流場所に日本の温泉宿を指定してきたのだ。「たまにはちゃんとした温泉宿もいいな」。鍛えられた肩にあたる打たせ湯が、大理石にでも落ちたかのように激しく弾けている。「ケンも、もう3歳の男の子の父親か…」「父親ともなると、オレにつきあって山籠もりするのも大変かな」

故郷日本の温泉につかって、さすがのリュウも時の流れを感じずにはいられなかった。

### アレックスステージ

●ニューヨーク路地

ニューヨークは路地の一つに、雄叫びが響く。「くらえい！ボディスラム、クリスマススペシャル－」。もうすぐクリスマス、雪まで積もっているのに汚い路地でストリートファイトか、受けるんじゃなかったぜ！

アレックスは思った。今度の修業の旅はとりあえず暑くて路地のないところに行こう。

世界最強の絶対防御

# ブロッキング特集

順序よく覚えていけば誰でもできるブロッキング。ぜひマスターしてほしい。

担当：MVP

相手の攻撃を「カシィ」と受けとめ、すかさずそのスキに攻撃を加えていくことができるブロッキング。

相手方向にレバーを入れなければならないため、ガードがお留守になる可能性があり、最初は非常に難しく危険なものであるが、だんだん慣れてくるとその快感、そして反撃による見返りから病みつきになるブロッキング。

ここではそのブロッキングについて一からきっちりと説明していくぞ。

## ブロッキングの性質

ブロッキングとはどういうものかをまずは知ろう。

**●相手の技をガードしたときに生じる自分のガード硬直（ガード時間）を0にする**

というのがブロッキングである。

自分のガード硬直が0になるとどうなるかというと、

**●相手の技の硬直中に動ける**

ということになり、その硬直中に攻撃できるのだ。相手の技が大振りなものであるほど反撃が容易、ということになる。逆に相手の技が小技であったなら、こちらの反撃はガードされてしまうかもしれない。しかし、どちらにしても相手に対して優位になるという事実は変わらない。



ブロッキングするとガード時間が0になるので…、



相手の技がスキだらけのところに反撃。



しかし小技だと反撃がしにくいぞ。当たり前だね。

また、ブロッキングをした場合、自分のキャラは相手の技によるノックバックが生じないのも重要。相手の技をガードすると通常ならば押されてしまうが、ブロッキングをした場合はその場に踏みとどまるので相手との距離が開かないため反撃がしやすいのだ。

要するにブロッキングに成功するというのは言い換えれば自分の存在判定がなくなる、透明人間になったと思ってもらうといいだろう。そこで相手の技はスキだらけなので反撃しようではないか、ということである。

## 入力についておさらい

まずは地上でブロッキングするとき。このときは、

**●レバー前……下段攻撃以外**

**●レバー下……中段攻撃以外**

がブロッキング可能となっている。下段攻撃とは足払い系がほとんどを示し、中段攻撃とはジャンプ攻撃、リープアタック、各キャラ特有のしゃがみガード不可の攻撃がそれに当てはまる。

現在は連続技やダウン技が多い足払いが嫌な攻撃なので、とりあえずレバー下でブロッキングを狙うのが有効だ。

次は空中でブロッキングをするとき。このときは、

**●レバー前…成功すると後ろ斜め下へ**

**●レバー下…成功すると前斜め上へ**

落ちるようになる。空中ブロッキングはすべての技に対応しているが、地上と違って相手の技の出すタイミングが読みにくい（昇りジャンプ攻撃や地上対空技の使い分け）ので、それほど万能とはいえない。そして重要なのが多段技を非常にブロッキングしにくいということ。ほとんど見て反応するのは不可能なのである。先読みでレバーばかり入れていっても、それはそれで空中技を出さないで着地することになるので、絶好の投げの的となってしまうのだ。

逆に毎回昇龍拳で落とされているなら絶好のチャンス到来となる。



空中ブロッキングは主に対空必殺技に狙っていこう。

現在は主に対空必殺技のスキに反撃するのが主流で、相手になるべく近く着地するレバー下でのブロッキングが有効である。レバー前のものは端から脱出したいときに使うのがよさそうだ。

ちなみにガード方向からブロッキングする場合は、一度ニュートラルを通すといい。

## 実戦導入のために

いよいよ実戦で使うときの感覚を知ってもらおう。

感覚としては、

**●通常のガードならばガード音がするようなタイミングでレバーを入力する**

このとき相手の技をくらっているのは、あせって入力が早い場合が多いので気をつけていくようにしよう。



ガード音がするこのタイミングでレバー入力をする感覚を覚えよう。

次は超重要テクニックを2つ紹介しよう。

**●ブロッキング→ガード**

これはブロッキング入力をしたらすぐに通常ガード方向に入れるというもの。こうすれば失敗したときに通常のガードになってくれやすいのだ。

**●保険ブロッキング**

これは技を出す前にブロッキングの入力をしてから技を出すというもの。こうすると相手のほうが早く技を出していた場合、ブロッキングをして反撃という形で技が出るのである。

闘いの流れから毎回この入力をするのは少し考えものだが、相手とお見合い状態になったときや、攻めているときは非常に有効だ。また、ジャンプで攻める場合は必ずこの入力をするようにしよう。

これの応用でリープアタックがある。リープアタックの入力は⬇⬇なので、勝手にブロッキングすることがあるのである。非常に便利な攻撃だ。



リープアタックをしようと思ったら勝手にブロッキングでラッキーな図。

## まずはこれから

ブロッキングを導入するにあたって、まずは比較的狙いやすい、

**●ジャンプ攻撃**

**●起き上がり**

**●飛び道具（遠距離で）**

に絞ってトライしてみることをすすめる。特にジャンプ攻撃や起き上がりは次からキャラ別にブロッキング後に入れる技を紹介しているのでぜひ狙ってみてほしい。

今回の気絶は、かな～リテンジャラス!!

# スタン(気絶)ゲージの秘密

あまり注目を浴びない「スタンゲージ」。地味に見えるかも知れないけど、実はすごく重要な情報が詰まってるんだよ!!

担当：神保町リーバース　隊長FRS-N.O

## 体力のつぎに重要なゲージ、それは「スタンゲージ」

「スタンゲージ」と聞いて「なにそれ!?食い物ですか」とかいってる君!!そんなことではこのストIIIの世界では生きていけないぞ。

スタンとは英語で「気絶させる」という意味のこと。気絶といえばアナタ、ストIIの世界でいうところの有名な「ピヨる」というやつじゃないですか。いままではピヨるのピヨらないのという話は内部的に処理されていたもので、われわれプレイヤーにとっては感覚的に判断するしかなかった存在だ。ところがストIIIでは、この「ピヨり」をグラフィカルに表示するシステムを採用しているのだ。

え、そんなのどこにあるのかって!?体力ゲージの下をよく見てみよう。そこには黒くて細長いゲージ状の帯が見えるはずだ。これが気絶ダメージの進行状況を表示する「スタンゲージ」だ。

このスタンゲージは相手から技をくらうごとに、また相手に技を当てるごとにその技が持つ「気絶ダメージ」が蓄積されていく。そしてこのゲージがMAXになると「STUN」と表示されてそのキャラは気絶してしまうのだ。


これが「スタンゲージ」だ。時間で自動的に少しずつ回復していくが、これが満タンになると…、



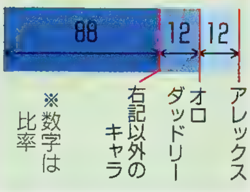
ピヨっちゃうのだ。ちなみにこのあとも連続技の段数表示は加算されるぞ。

この気になるスタンゲージだが、これの耐久値（ゲージの長さ）は全キャラ同じというわけではない。

ここで左表を見てもらおう。スタンゲージの長さは3種類で、オロとダッドリーが標準よりも少し長く、それよりさらに長いのがアレックス。標準サイズと比べると、アレックスがいかに気絶しにくいキャラかがわかる。

なお蓄積される気絶ダメージは、増加した瞬間から一定間隔で常に減少していく。つまりゲージが満タンになる寸前であっても、その直後から相手の攻撃を一定時間退ければ再び気絶ダメージをゼロに戻すことができるぞ。

### スタンゲージの長さ




## 攻撃力と気絶ダメージは必ずしも比例しない

気絶ダメージは、技ごとに決まった数値が設定されている。それはその技の本来の攻撃力とは別に「気絶専用のダメージ数値」というものが用意されているのだ。通常技なら小より中、中より大というように攻撃力の高いものほど気絶ダメージも高いが、必殺技となると攻撃力には関係なく、その技単体ごとに設定されているぞ。

攻撃力が低いのでいままで使えない技だと思っていたものでも、実はスタンゲージは溜めやすかったりする場合もある。自分の使っているキャラの技をもう一度再点検してみよう。

## 気絶ダメージの特徴

ここまでの解説で「スタンゲージってどんなもの!?」ということは大ざっぱにはわかってもらえたと思う。つぎに、スタンダメージならではの特徴を見てみることにしよう。これらのなかにはほかの格闘ゲームに通じるようなものから、気絶ゲージが目で見えるストIIIならではというものまであるので要チェックだ。

**●ラウンドを持ち越さない**

気絶ダメージはそのラウンドのみで有効だ。つぎのラウンドに入ったら、前のラウンドのスタンゲージがどういう状態であろうとも綺麗にゼロに戻っている。

**●パンチ系よりキック系の技のほうが気絶ダメージが高い**

これは一部のキャラ以外の通常技に共通している。例えば空中で大Ⓟと大Ⓚを同時に当てた場合、大Ⓚのほうが若干ながらも気絶ダメージが高いのだ。「あと一撃で相手がピヨる!!」というときは、パンチよりキックのほうがいい場合もあるということだ。

**●連続技でも補正を受けない**

多くの格闘ゲームでは攻撃を連続で繋いでいくと補正が掛かって、あとの技になるほどダメージは本来のものより減少していく。

ただしこれは攻撃力の話で、気絶ダメージはこういった補正を受けない。つまり繋げられるのであれば、できるだけ多くの技を繋いでいったほうがより相手を気絶させやすいというわけだ。なるべく気絶ダメージの高い技を効率よく繋げていくことが対戦では重要となるのだ。


攻撃力と違って、気絶ダメージは連続で繋いでも補正を受けない。

**●現在続いている技が終了するまで気絶しない**

これはストIIIならでは、といえるもののひとつだろう。基本的にキャラは気絶ダメージがMAXになるとダウンしてピヨってしまうのだが、唯一例外が存在する。それはゲージをMAXにした技が終了せずに連続ヒットしている場合だ。

たとえばケンの大竜巻旋風脚の1発めで相手のスタンゲージが点灯したとしよう。しかしこの技は多段ヒットする技のため、規定回数出し切るまで連続ヒットしていく。このときゲージがMAXであってもダウンはしないのだ。

つまり、この場合なら竜巻が終了するまでくらった側は倒れないで、コンボが途切れてから気絶するのである。これがこのスタンゲージシステムの恐ろしいところだ。


STUNの表示が点灯しても、連続した攻撃が終了するまで気絶しない。くらう側は非常に厳しい。

**●気絶した相手に叩き込んだ連続技にも気絶ダメージがある**

スタンゲージがMAXになって気絶したところに強力な連続技を叩き込む。しばしば見かける光景だが、このときであってもスタンゲージは溜まっていく。

もしかしたら「気絶コンボ・気絶コンボ」ができるキャラがいるかも…!?

**●投げ技にも気絶ダメージがある**

ストIIダッシュ以来ほとんど見かけなくなった「投げピヨ」。しばらく鳴りを潜めていた投げピヨが、ストIIIで久しぶりに復活を果たした。これにより、「気絶ゲージが満タンになりそうなので、しばらくしゃがみガードで持ちこたえよう」という作戦がストIIIでは通用しない。アレックスの名言じゃないけど、まさに「YOU CANT ESCAPE!!」ってことだね。

ちなみに投げの気絶値は通常技の中パンチ程度だ。


「やばい、ピヨる!!ここはガードに徹して…」


…ポイッ。「なにい!?ぐはあっ!!」


ああ無情。

## キャラ別に見る「スタンゲージ」を溜めやすい攻撃

先ほど「連続技にしても気絶数値に補正はかからない」ということを解説したが、ここからはキャラ別にスタンゲージの溜めやすい攻めかたを見ていこう。

**●アレックス**

主人公のくせに、ちょっとしたアクの強さがあることは否定できない感じがするアレ

ックス。スタンゲージの観点から見てもそれは現れており、ほかのキャラとは少し毛並みの違うものとなっている。

アレックスは連続攻撃といっても、申し訳程度のコンボしか持っていない。しかし、彼の攻撃には一発一発にそれなりの気絶ダメージが備わっているので、連続技というよりも「攻撃を当てていく（または掴んでいく）」ことがそのまま気絶ダメージを与えていくことにも繋がっているのだ。

実戦では中or大フラッシュチョップによる振り向かせを効果的に使っていこう。

余談だが、ピヨった相手にスーパーアーツのスタンガンヘッドバットを当てると「気絶から気絶」になる。良く考えれば当然だが…。

●**ユン&ヤン**

ターゲットコンボがよく繋がるユン&ヤンには、意外にスタンゲージが一気に上昇するようなコンボはない。しかし、画面端などで虎撲子をヒットさせてからの追い打ち大Pを当てれば、標準型ゲージのキャラに対して6割のスタンダメージを与えることができる。

虎撲子はダウン規定技だが、その後に通常技などで追い打ちするとダウンしないことに注目。ここからさらに攻めこめば、一気に気絶を狙うことも可能だ。



単発の虎撲子から通常技で追い打ちすれば相手はダウンしない。ここからさらに攻め込め。

●**リュウ**

カウンターによる真・昇龍拳が恐怖の大ダメージにつながるという危険なキャラ、リュウ。彼は基本の連続技が「ジャンプ大→立ち大（中）キャンセル必殺技」というオーソドックスなものながら、気絶ダメージは割と稼げるキャラである。普通に跳び込みから3段攻撃を仕掛けるだけでも6～7割を奪うことができる。キャンセルが苦手というひとには「J大Ⓟ→遠距離立ち大Ⓟ→立ち大Ⓚ」というコンボがお薦め。遠距離大Ⓟ・大Ⓚは実はターゲットコンボになっているのだ。

●**ケン**

昔から一発屋の感が強いケン。1児のパパになってもそれは色褪せず、というか一層色濃くなっている。連続技もJ大Ⓟが入ったら、立ち中Ⓟ→立ち大Ⓟキャンセル大竜巻が確定してしまう。このコンボは中Ⓟ→大Ⓟがターゲットコンボになっており、ヒットを確認してから竜巻に繋ぐことができるのが大きなメリット。

肝心の気絶ダメージに関しては、なんと9割!!着地後のN択で読み負けたら気絶してしまうのだ。おそるべし、大竜巻…。



ストⅢはジャンプ大攻撃の仰け反りが長い。打点は高めのほうが着地時に相手と離れず、連続技が決めすいいぞ。

●**ネクロ**

このキャラもビックリするような気絶ダメージは持たないが、大トルネードフックを3発当てたあとは相手をうしろ向きにさせることができる。このあとにレバー後ろ斜め下入れの大Ⓟで浮かせて、レバー前入れ大Ⓟで追い打ちすると約5割のスタンダメージを与えることが可能。

大トルネードフックはこのような利点があるが、実は大トルネード自体連続ガードではない。このとき相手が投げを試みると、ブロッキングから投げというオチが待っているので気をつけよう。また、コンボゲージがある場合はぐるぐる入力だとスーパーアーツが暴発してしまうぞ!!

●**オロ**

見た目によらず高機動型のオロ。技の一部が溜め技なので、動き回りながらの溜めに慣れるのにはやり込みが必要なキャラだ。

だが気絶ダメージは与えやすいほうで、跳び込みからの3段でダウンさせ、起き攻めが決まればその時点で相手を気絶させることができる。

実戦ではまず不可能だが、画面端の相手に自分も逆の端からスタートという条件で、「夜行魂（小）→ダッシュ→ジャンプ大Ⓚ→立ち大Ⓚ→（夜行魂ヒット）→少し歩いて立ち中Ⓚキャンセル仁王力」が入ればスタンゲージゼロの状態から一気に気絶させることができる。でもこれって、明らかにくらうが側が悪いと思うんですけど。

●**ショーン**

彼もケン同様の一発屋である。いや、一発度ではケン以上では…!?の呼び声も高い。

その所以たる「J大Ⓟ→立ち大Ⓟキャンセル大トルネード」はスタンゲージゼロから一気になんと9割強!!着地後にリープアタック1発でジ・エンドだ。今回のスタンゲージシステムはまさにショーンのためにあるようなもの。どこそのダンと一緒にしていると痛い目を見るぞ!!



スタンゲージゼロから始めたのにこの溜まり!!対戦台の向こうから「ギャーッ!」という悲鳴が聞こえてきそうだ。

●**ダッドリー**

紳士の貫禄漂うダッドリー氏は特殊な繋がりかたのターゲットコンボが目立つ。このなかでは「立ち中Ⓚ→立ち大Ⓚ→立ち大Ⓟ」が攻撃力も気絶ダメージも高くお薦め。これをジャンプから繋げば、6割強の気絶ダメージを与えることが可能だ。

このコンボとほぼ同程度の気絶ダメージを与えることができるのが、中Ⓟによる掴み。ただし相手もレバガチャで素早く振りほどけてしまうので注意。



ダッドリーは跳び込みが低いので、ここからターゲットコンボに繋ごう。

●**いぶき**

このキャラも気絶させることに関してはいい感じの技を持っている。「近立ち小Ⓟ→立ち中Ⓟ（2段）→大足払い→遠立ち大Ⓚ」を跳び込みから決めるとスタンゲージが8割強溜まり、さらにこれをハイジャンプキャンセルで追えばその場でN択が仕掛けられる。

こう聞くと気絶に関しては問題ないようだが、このターゲットコンボの立ち中Ⓟの2段めが空振りするとあとに繋がらない。よってしゃがんだ相手にヒットした場合は残念ながら成立しない。

それでもスーパーアーツが使える状態なら、跳び込みから「小Ⓚ→中Ⓚキャンセル破心衝」を決めて昇り蹴りで追い打ち後にN択で気絶を狙うことができる。



屈み中の相手にはここでコンボが途切れる。これがなければショーンもビックリの一発屋!?

●**エレナ**

こと気絶に関しては、エレナがいちばん縁遠い存在かもしれない。いちおうJ大Ⓚ（2ヒット）・大スクラッチホイールで気絶ゲージ5割程度といったところ。しかしこれでダウンを奪っても、再び起き上がるまでの時間によるゲージの回復により、実質は「手取り4割程度」になってしまう。

それでもスーパーアーツが使えるときは、このコンボにスーパーキャンセルでスピニングビートに繋げてやれば（スクラッチホイールの2段めをキャンセル）ようやく6割に手が届く。

| キャラ名 | コンボ(または気絶に持ちこみやすい連携) | スタンゲージゼロからどのくらい留まるか |
| --- | --- | --- |
| アレックス | フラッシュチョップ(中or大)→レバー後ろ＋大Ⓟ | 約７割 |
| | ジャンプ大(中)Ⓟ(K)→立中Ⓚキャンセル小フラッシュ | 約４割 |
| ダッドリー | 中Ⓟ投げ(つかみ) | (相手抵抗なし) ４割 |
| | J大Ⓚ→中Ⓚ→大Ⓚ→大Ⓟ(ターゲットコンボ) | ６～７割 |
| ユン・ヤン | (画面端の相手に)虎撲子→立大Ⓟ | ６割 |
| | (上の大Pを入れずに) 起き攻めで虎撲子からの攻撃続行。 | その後の攻めによる |
| リュウ | J大Ⓟ→立大Ⓟキャンセル大竜巻 | 8割 |
| | J大P→立大Pキャンセル大昇龍スーパーキャンセル真・昇龍→昇り蹴り (画面端) | 10割 |
| ケン | J大Ⓟ→立中Ⓟ→立大Ⓟ(ターゲットコンボ)キャンセル大竜巻 | 8割 |
| いぶき | J大Ⓟ→立小Ⓟ→立中Ⓟ(２Hit)→下大Ⓚ→遠大Ⓚ(ターゲットコンボ) | 約７割 |
| | J大Ⓟ→遠立大Ⓟ→裏拳(追加大Ⓟ)→鎧通し(近) | 約8割 |
| エレナ | J大Ⓟ(２Hit)→大スクラッチホイール | 約４割 |
| | J大Ⓚ(２Hit)→中or大スクラッチホイール(１発め)→スピングビート | ７割 |
| ネクロ | 大トルネードフック×３→レバー斜め下大P→レバー前大P | ５割 |
| オロ | J大Ⓚ→立中Ⓚキャンセル仁王力 | ７割 |
| | リープ→立中Ⓚキャンセル仁王力～下中Ⓚキャンセル仁王力(起き攻め) | 起き攻め成功約10割 |
| ショーン | J大Ⓟ→立大Ⓟキャンセルトルネード | 約９割 |

▲キャラ別気絶ダメージコンボ表




## 密着戦は苦手

今回は通常の立ち回りかたについて考えてみよう。

まず認識しておきたいのは、アレックスは密着戦が苦手だということ。強力なコマンド投げを持っているキャラなのに密着戦が苦手、というのが意外だが、このコマンド投げのパワーボムが曲者なのだ。

このパワーボムというコマンド投げ、入力が完成したらすぐに相手をつかめるタイプの投げ技とは違い、入力完成からつかみにいくモーションを経てからつかむタイプの投げ技となっている。

このため素早く、手数の多いキャラにチクチクやられてまとわりつかれても、パワーボムで返すのは難しいのである(スカりモーションも痛い)。

では打撃技で追い払うのはどうなのかというと、小攻撃もあまり出が早くないうえ、小攻撃をガードorヒットさせたとしても、その後に何がつながるわけでもないので、状況が好転しない場合も多いのだ。


手数で抑え込まれる展開に弱い。

## アレックスの得意間合い

ではアレックスの得意とする間合いは、どのくらいの間合いなのだろうか?

これは相手キャラにもよるが、だいたいアレックスの立ち中キックがもうちょいで届くかな〜という間合い。この間合いから牽制の立ち中キックを出したり、跳び込んだり、ダッシュからのパワーボムを狙っていくのが理想。


このくらいの間合いから攻めたい。

立ち大キックや中or大フラッシュチョップ（以下Fチョップ）も、この間合いで"置いておく"のが有効だ。ダッシュで間合いをつめようとする相手に対し、カウンターヒットを狙える。これらの技は、大振りでスキも大きいが、当たればデカイので相手の動きを見ながら、ほどほどにバラまいておくといい。大のFチョップは、ジャンプ防止、対空の効果もある。

では、相手に接近されてしまった、あるいはされそうなときは、どんな技で追い払うのがいいか見てみよう。

立ち中キック間合いより内に入られそうなら、しゃがみ中パンチ、さらに近い間合いまで入られてしまったときは立ち小パンチや立ち小キックが使いやすい。ただ、立ち小パンチや立ち小キックは最初に書いたように、それだけで使っても相手の攻撃の流れを一瞬止める効果しかない。Fチョップにつなぐといいだろう。堅くいくなら出の早い小で、ちょっと欲張るならヒット時のオマケの大きい中も悪くない。

この立ち小パンチorキック


こっち来んな！としゃがみ中P。

## ブロッキング入門

アレックスは、コマンドの関係上、ブロッキング→パワーボムが狙いやすい。自分が1P側として、レバー→でブロッキングして、↘↓↙←＋Ⓟでパワーボムを入力すればいい。まずは、レバー前入れのブロッキングから挑戦してみよう。

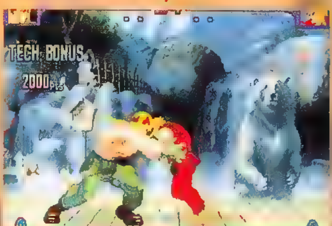
初歩的な狙いめは、相手の跳び込み。これが比較的あわせやすい。跳び込んでくる相手をよく見て、技を出されたところでタイミングよくレバーを→に入れ、そのまま↘↓↙←＋Ⓟで着地する相手をパワーボムでつかむ。

ダウンさせられたときも、相手の起き攻め——跳び込みやリープアタック等——に対して同様な狙いかたをしてみよう。

ブロッキングは、密着戦に弱いアレックスを大幅にパワーアップさせる可能性を秘めている。最初のうちは怖いが、失敗を気にせず練習してみよう。


跳び込みにあわせてブロッキング。

▼



そのまま着地をパワーボムで取る。

## スーパーアーツ関係

やはり戦力として期待できるのは、ハイパーボムとブーメランレイド。

ハイパーボムはゲージが長くMAXが1ではあるものの、決まればまずそのラウンドは取れるのが大きい。

中or大Fチョップヒット時ならキャンセルハイパーボムにすることもできるが、あまり意味はない（ヒット確認後に普通に入力しても連続になる）。

ブーメランレイドは、ゲージが短くMAXが2、連続技にしやすいのがいい。

さらに、起き上がりにリバーサルで出したり（対空、対地両方強い）、連携のスキへの割り込み、こちらの打撃をガードさせてから出す（投げの裏の選択肢）等、オールマイティな技といえる。

スタンガンヘッドバットは、前述の2つに比べて、どうしても使いにくいというか不安定感がある。

一応、中or大Fチョップヒット時に、キャンセルで小を出せば連続になるのだが、ヒット確認からの入力はまず無理なので、意味がない。ジャンプ大パンチ→中Fチョップが実戦レベルで安定すれば話は別だが…。

現時点では飛び道具対策の域は出ておらず、反撃として確定する場面をどれだけ探せるかがこれからの課題だ。


接近戦の主力、立ち小キック。ペチペチ連打するのもいいし…、

▼


Fチョップにつないで追い払うのもいい。

↓Fチョップのコンビネーションは、こちらから攻め込んでラッシュをかけるときにも使えるので覚えておこう。

また、しばらくしゃがみガードで下ためを作り、いきなりエアスタンピートを出すのも有効な脱出手段だ。

こんな感じで、立ち中キック、しゃがみ中パンチ、立ち小パンチ、キック等を使い分け、アレックスが動きやすい間合いを維持しつつ、こちらから仕掛ける機会をうかがおう。

## 攻撃開始

さて、アレックスが自分から積極的に仕掛けるとき、本命となるのは、やはりジャンプ攻撃からのラッシュだろう。ダッシュからの投げ（パワーボム等）も重要な攻め手の1つだが狙いすぎはよくない。

跳び込む場合、主に中パンチと大パンチを使っていくのがいい。大キックも横方向に強いので、空対空技としては悪くないが、地上の相手に跳び込むなら中パンチと大パンチで十分だ（今のところ）。

連続技を狙うなら、大パンチのほうがいい。ヒットすれば打点を問わず、立ち中キック→小Fチョップがつながり、体力ゲージ3分の1のダメージを与えられる。中パンチの場合はやや打点を下げないと、立ち中キックがつながらないので注意。

### 跳び込みヒット時の連続技

- ○J大P（打点高くてもOK）
  - 立ち中K → 小Fチョップ
  - 立ち中K → ブーメランレイド
  - 立ち小K → ブーメランレイド
  - ブーメランレイド
- ○J中P（打点低く）
  - 立ち中K → 小Fチョップ
  - 立ち中K → ブーメランレイド
  - 立ち小K → ブーメランレイド
  - ブーメランレイド


大パンチは高い打点で当てても連続技になる。

この跳び込み→立ち中キック→小Fチョップというコンビネーションは、跳び込みをガードされた場合でもバンバン使っていくといい。跳び込み→パワーボムもときどき混ぜて意識させておけば、もがいて立ち中キック→小Fチョップをくらってくれたりするし、最後までガードされても何ら問題ないからだ（ゲージもたまるし）。

跳び込み→しゃがみ小キック等で下ためを作っておいて、エアスタンピートを出してみるのもいい。通常の跳び込みと見間違えて、通常技対空でも出そうものならまず踏みつぶせる。

跳び込み→リープアタックor立ち大パンチも有効な攻め手だ。リープアタックは、ちょっと遠めから出していれば（打点が低くなって）ブーメランレイドやしゃがみ中パンチが連続でつながるし、立ち大パンチもなかなかダメージが大きい。

跳び込み→立ち小P→パワーボムを狙う場合は、間合いの広い小パワーボムが確実。立ち小キックは間合いが離れるので、コマンド投げにつなぐなら立ち小パンチのほうがいい。


立ち小パンチからパワーボムを狙おう。

こんな感じで、立ち中キック→小Fチョップが連続で入るときはこれを優先しつつ、跳び込みがガードされたときや、ジャンプ中パンチの打点が高かったときは、投げをちらつかせつつ打撃系の選択肢を混ぜていこう。

本当は、この辺のかけひきにブロッキングもからんでくるが、〝攻めに使う〟ブロッキングに関しては次回以降に扱っていく予定。

## 対空＋α

対空には極力ダメージの大きいエアニースマッシュを使いたいが、なかなかそうもいかない。相手がスカし投げでも狙っていて、技を出さないで跳んでくれれば別だが、何かしら技を出している相手と空中でぶつかった場合、エアニーではほとんど負けてしまうのだ。だからエアニーを対空で使う場合、読み＋素早い反応で大エアニーを出し、ジャンプの頂点付近の、まだ技を出していない相手にぶつかりにいく気で出す必要がある。


早出しで、ジャンプの頂点にいる相手に当てるのが理想。

そんなわけで、エアニーをいつも対空に使おうとするのは、あまりおすすめできない。

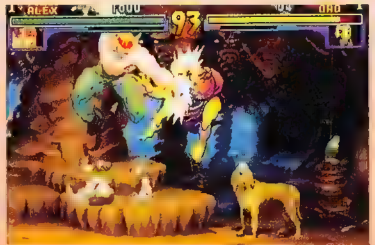
相手が跳んでもいないのにバクチで出すのは問題外。よっぽど〝読めた〟ときでも相手が跳び出すのを確認してから出すようにしよう。

昇龍コマンドの入力の速さや反応にもよると思うが、エアニーの準備で意識に負担がかかって、ほかのことがおろそかになるぐらいなら、空対空としてジャンプ中パンチを使ったほうがいい。

ジャンプ攻撃で空中の相手を落とした場合は、相手の落下地点にダッシュで近づき、パワーボムを重ねにいく等の攻めも続くので、これはこれで悪くないのだ。

無理に使う必要はない技だが、しゃがみ大パンチで落とされたとき、ダウンすると思ってボーっとしてる人もいまだに多いので、投げや足払いを重ねておくといいだろう。

あとは、これにブロッキングも加えれば、ほとんどの跳び込みに対応できるはずだ。



空対空技としてかなり強い中P。


着地を狙ってダッシュで接近。

### 連続技が狙えない場合の連携 基礎編

跳び込みをガードされたり、J中Pが高い打点でヒットした

- → 投げ（通常投げ、パワーボム、ハイパーボム）
- → ブーメランレイド（もがく相手には当たる）
- → 立ち小P、K
  - → 投げ
  - → ブーメランレイド
  - → Fチョップ（小or中）
  - → 立ち中K
- → リープアタック
  - → 投げ
  - HIT時連続 → 屈中P
  - HIT時連続 → ブーメランレイド
  - → 立ち小K
- → 立ち大P（中段・ダメージ㊅）
- → 屈小Kなど → エアスタンピート
- → Fチョップ（小or中）




## 攻防ともに利用価値大のブロッキング

いぶきは、防御だけでなく、攻めの流れのなかに積極的にブロッキングを組み込んでいけるし、ブロッキング成功後の見返りが大きいいいキャラだ。実にさまざまな場面でブロッキングを狙っていける。

そこで今回は、各技の細かな説明や連係の解説のなかに、ブロッキングのしどころやその心得みたいなものを混ぜ込んでみた。いまや攻撃連係の一部と化しているブロッキング。次ページの、ブロッキング後に入れるといい技解説の囲み記事とともに、注意して読み進めてほしい。

## 第1手に使える技たち

ラッシュに入った後や、逆に相手の攻撃を受けている最中は、それがどちらの状況であっても、とりあえずやることがはっきりしているので、当面はそれに向かって行動していけばいい。

しかし、お互いが警戒して牽制しあっているような状況、例えばスタート時くらいの中間の間合いでちょっとうろうろしてみたりする、そんなときに何をすればいいのかわからない、どんな技を出していけばいいのか知りたい、そういう人は意外に多いようだ。そういった場面で第1手として役にたつ技、戦法を紹介しよう。

**●中間間合いで第1手として出していける有効な技**

①レバー入れ大Ⓚ
②中スライディング
③遠立ち大Ⓚ
④遠立ち中Ⓚ

解説…①。レバー前入れ大キックは、前号ではアレックス、ダッドリーというデカキャラ以外にしゃがまれると空振りしてしまうが、一部のキャラの立ち技に対してはなかなか有効だ…と説明した。だがその後の研究で、普段はしゃがまれていると空振りしてしまう相手に対しても、技の出始めなどを狙って出せば当てることができるということがわかった。どういった相手にどう有効なのかをきちんと知っていれば、かなり心強い技となるので覚えてしまおう。

だいたい「大足払い系」の技を相手が出す！と思ったときにこちらもレバー入れ大Ⓚを出せば、大足払いを出したことによって体のやられ判定が大きくなった相手キャラにヒットする。これが基本だ。


ケンやショーンの中足払いもつぶせるぞ。

立ち技に対しても、見た目でいかにも高い位置に攻撃判定がありそうな技には想像どおりダメだが、意外にもかなり多くの立ち技の上を越えつつ攻撃することができる。タイミングが合っていれば波動拳を跳び越えつつ攻撃できるし(かなり難しいが…)、竜巻旋風脚ともいい勝負だ。ネクロの立ち大Ⓟ、立ち大Ⓚも越えつつ攻撃できるし、オロに対してはしゃがみ中Ⓟ、立ち中Ⓚ、立ち大Ⓚをつぶすことができる。

しかもこのレバー入れ大Ⓚ、威力が大きくてスタン効果が非常にデカイ。単発ではあるが、判定も強いし、中間間合いで一瞬でも迷うことがあればとりあえず出してみてはどうだろう。ターゲットコンボのAタイプが決まったあと、さらにそのあとリープアタックが決まったあとなども出しどころだ。

解説…②。しゃがみ中キックがスライディングになっているので、中スライディングと呼んでいる。

この技も第1手としてはなかなか優秀だが、出したあとが多少運絡み。すぐに姿勢が低くなるので、波動拳や立ち技の下をくぐりつつ攻撃するのにどんどん使っていけるが、近くから出して相手キャラにめり込んでしまうと、ヒットさせても反撃を受けるので注意が必要だ。

したがって、中間間合いから出して足の先端をヒットまたはガードさせるようにすれば、反撃を受けることはない。しかも反撃をしたくなるような技なので、ブロッキングの絶好の狙いどころでもある。

1回、スライディング→ブロッキングを成功させたら、次からはスライディング→雷打という連係が効くようになる。スライディングを見たら、こちらがまたブロッキングを狙っていると思って投げにくる相手が多いからだ。

同じように、首折りも本当に先端だけをガードさせるようにして出せるようになれば、その後雷打やブロッキング、通常投げ、あれば鎧通しなどをつづけて出す戦法が有効になってくる。

この2つの技、中スライディングと首折りの「先端ガードさせ→ブロッキングor雷打(鎧通し)」は中間間合いでの重要な戦力。ぜひ使いこなそう。

解説…③。遠立ち大キックは、前号でさんざん述べたハイジャンプキャンセルのできるメイン攻撃・牽制・防御技。中間間合いで〝届かないように〟振り回して、これをハイジャンプキャンセルするかしないかで次の行動を変えていく。

ハイジャンプキャンセルしてなにかする場合は、とりあえず小か中の首折りが効果的。大Ⓚのグラフィックが見えて「よっ！」といぶきの声が聞こえると、相手もなにか次の行動に移りたがる傾向にある。「大Ⓚ→首折り」はかなり早い連係なので、大Ⓚを見てから動こうとすると、首折りがヒットするのだ。もしガードされても、小と中を使い分けできていれば、前述のブロッキングor雷打法が使える。

しゃがみガードばっかりの相手には、ハイジャンプキャンセル→飛燕、もしくは垂直に跳んで苦無を投げるという戦法が有効だ。素直に前方ハイジャンプからめくりや追撃を狙っていってもいいが、いぶき慣れしている相手は、この大Ⓚを見たあとは敏感になるので、前方ハイジャンプで跳び込むなら空中ブロッキングを入力するようにしよう。

いぶきは、空中ブロッキングするならレバー下入れを使うといい。もし相手がジャンプ攻撃で落としにきてこれをブロッキングできれば、前方へ跳ねて相手キャラにくっつくことになるので、そこで空


スラや小首折りの先端をガードさせ…、


相手の反撃をブロッキング！次は雷打ね。

### レバー入れ大Ⓚ・ここが狙いどこ!

| | | 有効指数 |
|---|---|---|
| 対リュウ | 大足払い・遠立ち中Ⓚ | ☆☆ |
| 対ケン | 大足払い・中足払い・遠立ち大Ⓚ | ☆☆☆ |
| 対ショーン | (ケンと同じ) | ☆☆☆ |
| 対ネクロ | 遠立ち大Ⓟ・大Ⓚ・中Ⓚ | ☆☆☆☆ |
| 対ダッドリー | しゃがみ中Ⓟ・しゃがみ大Ⓟ | ☆ |
| 対アレックス | 遠立ち中Ⓚ・大足払い | ☆☆☆ |
| 対オロ | 遠立ち中Ⓚ・大Ⓚ・しゃがみ中Ⓟ・大足払い | ☆☆☆☆☆ |
| 対ユン&ヤン | 中足払い・大足払い・遠立ち大Ⓟ | ☆☆ |
| 対エレナ | 遠立ち大Ⓚ・中足払い | ☆ |
| 対いぶき | 遠立ち中Ⓚ・大Ⓚ | |

中投げを決めることができるからだ。ブロッキング後の大パンチ（投げボタン）を押すタイミングは、かなり早め。地上の相手に当たったらそこから連続技を狙い、相手キャラを跳び越してしまいそうならめくり用の中キックをすぐに出そう。

ハイジャンプキャンセルしない場合は、意表をついてここでも首折りを出すとか（つまり、普通に大Ⓚを空振りして直後に首折り）、垂直ジャンプの空対空技→続けて風斬り（小）を出すなどして、多少手堅い行動を心がけよう。

近～中間間合いでの第1手、中～遠距離のゲージ溜め&見せ技等々、使い道では困ることのない遠立ち大Ⓚ。早く使い慣れよう。

解説…④。遠立ち中キックは、大Ⓚよりもリーチがあるぶん、大Ⓚよりも出が遅く、キャンセルがかからず応用が効きにくい。それでもこのリーチの長さは魅力的だし、ここからでるターゲットコンボのレバー入れ中キック（中段攻撃）は見切られにくい連係のひとつだ。しかもレバー入れ中Ⓚヒット後は連続技を入れることができるし、この連係の印象の強さを逆利用して、「中Ⓚ→（中段は出さずに）首折り」や「中Ⓚ→大足払い（もちろんTCにつなぐ）」といった下段攻撃を突然出すのもかなり有効だ。

隙が気になるので多用は禁物だが、次の技、連係への布石としての意味がある遠立ち中Ⓚ。やや遠いかな?と思えるくらいの間合いから出すのがコツだ。

**●オマケ**

首折りは、波動拳と同じように下から斜め下→前+Ⓚで出るぞ。わざわざ真後ろから入力しなくてもいいのだ。



中段の入れ中Ⓚ後は先に動けるので、安心して…、



大足払いからのTC・Dタイプを出していける。

## TC・ターゲットコンボ表

| | |
|---|---|
| Ⓐ | 近立ち小Ⓟ→中Ⓟ（2段）→大足払い→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可） |
| Ⓑ | 近立ち小Ⓚ→中Ⓚ→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル不可） |
| Ⓒ | 近立ち大Ⓟ→大足払い→遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可） |
| Ⓓ | 大足払い→近or遠立ち大Ⓚ（ハイジャンプキャンセル可。近の場合は追い打ち可） |
| Ⓔ | 遠立ち中Ⓚ→レバー入れ中Ⓚ（中段ヒット後連続技入る） |
| Ⓕ | しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ大Ⓟ |

## 起きあがりにブロッキングを成功した後はどうする?

自分がダウンさせられて、起きあがるときに重ねられた相手キャラの技に対してブロッキング成功後、いぶきはどんな技を出せばいいのだろう?

これはおもに、ブロッキングしたときの相手との距離で変えていく。

**●近距離でブロッキング成功後→大の雷打をすぐ出す。**

**●すこし距離があるときにブロッキング成功後→ターゲットコンボ・Dをすぐ出す。**

地上でブロッキングする場合、リープアタックなどの中段技を先読みしていない限り、普通はレバーを真下に入れる下段ブロッキングを入力する。ここからならターゲットコンボのDタイプが出しやすいのでこれでもいいのだが、相手が出してきた技が隙の少ない小技だったりすると、TC・Dタイプの1打目の大足払いが間に合う前に、相手のつぎの技が先にヒットしてしまう可能性がある。

なので、できるかぎり攻撃発生の早い、必殺技の雷打を出していきたい。これだと、レバー操作が真下から一端前にいって、そこからぐるりと後ろまで回さなければいけないので慣れないうちは難しいかもしれないが、「ブロッキングを狙う操作をするときは、ワンセットでついでに入力してしまう」と手に覚え込ませればいい。

ただし、雷打の有効範囲は狭いので、相手が明らかにすこし離れたところから技を出してくるようであれば、やはりTC・Dタイプを狙っていこう。もちろん、そこから追い打ち&ハイジャンプキャンセルでラッシュをかけ、一気に形勢逆転!にもちこむのを忘れないように。「ブロッキング→ラッシュから形勢逆転」というのが、ブロッキング後TC・Dタイプを使う最大の利点なのだ。ブロッキングされる度にラッシュにもちこまれるのでは、相手もたまったものではないだろう。

そういったわけで、普段はブロッキング後→雷打というのが基本。安定度が高い。ブロッキングそのものに慣れてきたり、相手の攻撃がバレバレであるなら、ブロッキング後→TC・Dタイプだ。

ここで述べたことは、起きあがり時以外でも役にたつので、普段からの攻防の最中に地上でブロッキングしたら、そのときも雷打、TC・Dタイプを使っていこう。

## ジャンプ攻撃にブロッキングしたあとは?

相手キャラの跳び蹴りなど、ジャンプ攻撃に対してブロッキングを成功させたあとは、基本的には雷打を出そう。着地するところに重なって、はじき飛ばすことができるぞ。安定度が高いのでかなりおすすめだ。

慣れてきたら挑戦してほしいのが、ターゲットコンボのDタイプ。これは、ジャンプ攻撃を出してしまったことによって、着地に重ねられた攻撃をガードできなくなっているのを利用している。そのため空中でヒットさせるのではなく、地上で全段ヒットさせることが可能なのだ。前述の、雷打が届かない間合いでも有効なのが強みだ。例によってこのあとはラッシュ突入だ。

ジャンプ攻撃をブロッキングしたあと、直接近距離立ち大キック（追い打ち可能、浮かし技）を出してもいいが、このあとは遠距離立ち大キックやレバー入れ大キックから、ラッシュにもちこむ戦法を、わたしは強く薦めたい。



地上ブロッキング成功後は、なるべく…、



大足払い→立ち大ⓀのTC・Dタイプに…、



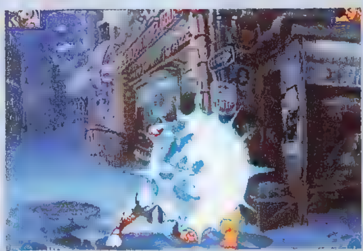
つなげるのが理想。さらにこれを…、



ハイジャンプキャンセルして一気に叩みかけろ!



相手の跳び蹴り等をブロッキングしたら…、



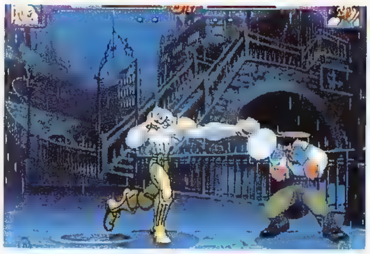
安定は雷打。TC・Dタイプも狙っていこう。



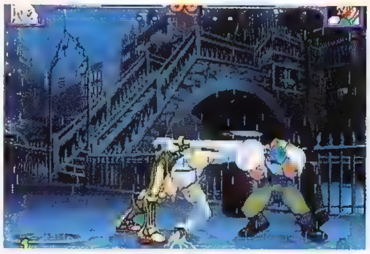

早くも最強との噂をささやかれ、一歩進んだ強さを見せるネクロだが、まだまだ進化の余地は十分に残されている。最終形態で最強位を保持できるかどうかはわからないが、少なくとも自分のプレイに磨きをかけておくにこしたことはないだろう。

## 軸は中パンチ

そろそろ巷でもブロッキングを使う輩が増えつつあるので、もう大攻撃でのリーチに頼りきった闘い方は崩される一方だろう。


このリーチと判定で相手を押していこう。

そこで台頭してくるのが立ち中Ⓟだ。他のキャラを相手にするならば充分なリーチだし、何といってもキャンセルはこれに頼るしかない。レバー前後ともに掛かるのもポイントだ。


しかし実際に使っていくのは後ろ入れのほう

わりに速くて判定面でも強い技なので、ブンブン振り回しているだけで充分な威嚇になる。そういう使い方をしながらも、ヒットしたらキャンセルでスネークファングやトルネードフックにつなげられる（遠すぎる場合はつながらない）し、跳ばれてもそれ自体が当たっていることも多く、中Ⓟ攻めからなら電磁ブラストやしゃがみ中Ⓟに移行するのは容易なので、対空も問題ない。

とりあえずこういった状況を、ターゲットコンボ（小Ⓚ→中Ⓟとつなげるチェーンのようなもの）も混ぜながらの中に頼った攻撃がわりかし万能なので理想としたいが、中Ⓟには唯一だが万能にはなりきれない理由を備えた欠点が一つだけある。しゃがまれていると当たらない、ということだ。

ダッドリーなどの一部のキャラを除けば、中Ⓟはしゃがまれていると当たらないので、違う動きをする必要に迫られる。こうなると、この場で必要なのは強い中Ⓟではなく、しゃがまれても当たる技だ。

ここで浮かんでくるものとして、いわゆる中段技というものがまずランキングされる。それからあとは下段技など。特にネクロはいわゆる通称中段技の宝庫なので、とりあえず上ガードをさせてみるもがいいかも。

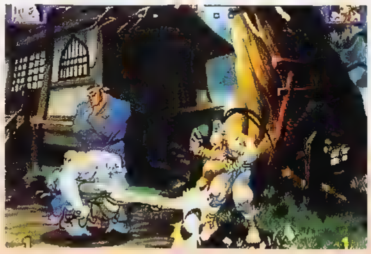

リープして攻撃に幅を持たせる。次は上か下か。

とりあえず1撃目は、速さ重視のリープアタックが適任という気もするが、タイミングをずらしてライジングコブラも捨てがたいきもする。実戦をこなしていけば、そのうち体が勝手に動いて最適技を出してくれるだろう。まあ、これに限ったことではないが。

で、上段ガードを選択肢の中に追加させると、そこから上下のゆさぶりという攻めが発生する。

リープアタックなら次の攻撃への連携となるし、ライジングコブラ、フライングハイパーは転ばせることができる。逃げ小、中Ⓟ及び小Ⓚなら一撃離脱と、これだけ豊富にそろってれば中段攻撃には事足りる。そうなると対になる下段攻撃が欲しいところだ。

下段なら中足払いが、立ちの中Ⓟに相当する判定の強さを持っているが、リーチの面でやや物足りなさを感じる。そこは大足払いとの使い分けで補おう。


中足払いも判定面に自信あり。

そんなこんなで上下のゆりさぶりといいつつも、上方からの攻撃がメインとなってくる。

リープアタックは速さと次につなげることを目的に使い、その通りにしゃがみやられになったならば、次にターゲットコンボにつなげることも可能。ただし、ここでの中Ⓟは後ろ入れで出すことを必須とする。それも近い場合のみ。この状況ならできるというだけで、無理にこういうケースを作り出す必要はないだろう。

リープアタック時に相手が後手に回っているときは、ここでもう一度ほどチャンスが作れる。ゲージがあったらスラムダンスなんて最高だし、もう一度リープして、その後逃げⓅとかで離脱したり、下段を混ぜてタイミングをずらしつつ攻撃したりなど、リープアタックからの攻撃は色々と多彩にいけるので、リープアタックを軸として、他の技を引っぱっていく形を作りあげよう。

中段技としてリープアタックと肩を並べるのがライジングコブラだ。もともとタイミングを合わせずらいのに、弱中強でまた微妙にタイミングを変えられるので、リープと違う用法で役に立つ。それから、実は上から襲っているのにもかかわらず、やられ判定は下の方にあるので、たとえばクロスカウンターなどには一方的に勝てるし、あわよくば対空として使えることもある。威力も高いし転ばせることもできるので、わりとお薦めの技だ。


ダッドリー戦では、ぜひ一度は決めたい。


飛び道具にはすべてブロッキング。確実に返せるように。

フライングハイパーはモーションが大きく中段技としての勝ちは低いが、モノは使いようで、乱戦時に威嚇として割と使える。そうなると弱で出すのが主だが、裏に逃げるのを目的として強で出すこともある。

あまりにも単発色が強いので使いづらいが、スネークファングで投げ捨てた後に近づく移動手段（トルネイドフックもあり）など、攻撃と決めつけなければ使い道はいくらでもありそうだ。

また、中Ⓟが届かなくなった中距離戦が、それはそれで熱い。これ以上の間合いではネクロが完全に主役だ。ここでも中Ⓟを主に使っていくが、ライジングコブラが密かにポイント高し。理由なく使う、これはネクロユーザーとしてのオシャレの一つだ。

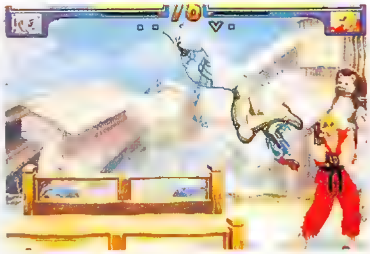
なんとなく大Ⓚのほうが大Ⓟよりも対勝手が良い感じだが、これは多分グラフィックによる気のせいで、結局は慣れられるだろうが、2つをうまく使えば跳び込みや他の行動に対しても牽制になる。ただし使いすぎれば当然ブロッキングや隙に対しての反撃の

対象になるので、離れたらまずはこういった威嚇よりも近づく手段を講じよう（後述ドリル参照）。

あとは、この手のタイプのゲームは皆そうだが、相手のゲージが溜まっているかに注意すること。こういうときはむやみに攻めるだけでなく、対戦相手ごとに何らかの兆候を見つけて警戒しておこう。

## ドリル万歳

そして、その地上戦を円滑に進めるために使うのが、通称『すぐドリ』。正式名称がドリルかどうかは怪しいが、この手の技にそういう通称が与えられるのは、それだけダルシムが偉大だったということだろう。


すぐドリも実用的な技だ。当たってもガードされてもOK。

距離が離れてからもう一度接近戦ということになると相手ペースになることもありえるので、波にのっている間はそのまま攻めきってしまったほうが良い結果が出やすい。

確かに下ガードもできるし、しゃがみやられにならないと次につなげることもできないが、逆に、それだからこそ次を中段技にすると効果が現れる。そうすれば下段も使えるようになるし、ここでもまた、先述のようにゆさぶって攻めていこう。

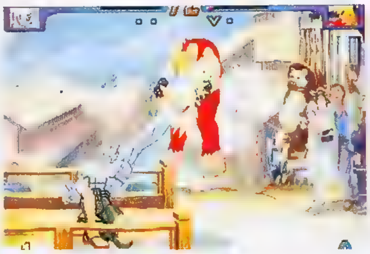
ブロッキングは確かに強敵だが、それ以上のパワーで押し切ることが重要だ。

## 対空も豊富

ざっと強い順に挙げると、超電磁ストーム、垂直小Ⓟ及び中Ⓟ、電磁ブラスト、しゃがみ中Ⓟ、逃げ中Ⓚ、ライジングコブラ、しゃがみ大後ろ入れ大Ⓚ、後ろ井しゃがみ大Ⓟ以下略となる。超電磁ストームは技選択とゲージ付きという制約ありなのでここでは置いといて、通常時なら垂直中Ⓟが多分最強となる。

しかし、この技では空対空なので、いつもこれを使うというわけにはいかないだろうし、なんとなく対戦の美観を損ない嫌な気分になれる（わりと個人的感情論）。とりあえず、性能だけなら確かに最強と呼べるので、実利オンリーな人ならば最優先でこれを使おう。

電磁ブラストは判定なら確かに強いが威力に難ありで、もし相打ちになったりしたら結構割りを食う羽目になる。


どの対空をメインにするかで、対戦の流れも変わってこよう。

しかも、要コマンドと来ているのでジャンプの低い相手などには間に合わないことも多く、この技もメイン対空というイメージは弱い。攻撃判定を出しっぱなしにしていられるというメリットを、どううまく使えるかどうかで勝率が変わってくるだろう。

そしてしゃがみ中Ⓟだが、これは先述の2つに比べて、とにかく楽に出せる。ただ、判定はそこそこで相打ちは多め。バランスはいい技なので、一応メインとして使っていくことになるだろう。

他の技は距離的な問題で使いわけたり、あわよくば相打ちで得をすることを考えたりする。性能よりは損得感情による対空なので、使う人次第、といったところだろう。

## ブロッキングの仕掛け

ネクロはブロッキングをした後の返し技がちょっと貧弱なので、思いっきり無理して対戦自体に勝負がかかるようならば、そこまでして攻める必要はない。しかし、より充実した対戦内容を求めるのならば、まずは跳びこみから順にブロッキングを慣らしていこう。

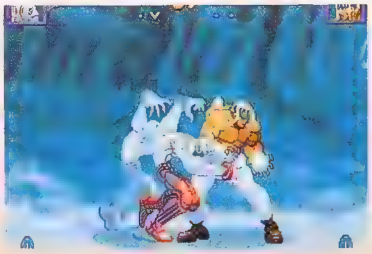
それからブロッキングした後に使う技といえば、跳び込みなら中Ⓟか投げ、通常の技なら中Ⓟからの連携、下段技には足払い返しあたりが妥当。特殊なところでは、跳び込みや竜巻などをブロッキングしつつ、そのままブラストというものもある。展開がスピーディーになるので、それを良しとするかどうかで使っていこう。


対空ブロッキングさえ使えればネクロで一応充分。

## スーパーアーツ3択

どれも高性能で選択に迷うスーパーアーツだが、今トレンディなのはスラムダンスかと思われる。他の2つならへへつの技で補うこともできることが大きな理由だ。

体力半分を奪う威力、バキューム具合、入力チャンスの多さなどの利点に対して、ゲージは短め。しかも、ネクロの性能からいえば溜めるのは比較的楽だし、発生も数フレームあり、まさにスーパーアーツと呼ぶにふさわしい性能を備えている。


スラムダンスも脅威。ゲージを無駄にしないように。

狙い目は、技の隙は当然として、起き攻めに対して逆に起き攻めで、跳び込み（ネクロは主にドリルを使うハズだが）から、リープアタック後などが基本。ブロッキングからの反撃でも使えるだろう。

とにかく威力が威力なので、ゲージが溜まったら多少は相手の動きも変わってくるだろう（変わらなかったら、それは壁を越えた強さを持っているか、下手かの2択）。そこになんとかつっかけこんで掴んでしまおう。

また、強トルネードフックで後ろを向かせれば確実に入れられるが、威力は半減してしまうので、ここでは確実に勝利確信するか、後がないとき以外はもったいないのでやめておこう。

ついで、超電磁ストームは、やはり万能な強さを見せる。安定で、しかも魅せる連続技にも使えるが、それよりも判定の強さを利用して最大威力の単発で使用したい技だ。

対空は早めなら完璧だし、吸い込みは画面ほぼ全域をカバーし『死角なし』といった具合で、地上で何か少しでも隙のある技をガードした後ならば、確実に反撃技となりうる。特にユン&ヤンやイブキなどは、はしっこいキャラに対してはスラムダンスは入れずらいが、この超電磁ストームなら確実に決められるので、そういう点では格の違いを見せつける。


超電磁ストームはとにかく万能。いつでも使おう。

また、電刃波動拳を出されてもすぐさまこちらから出せば、無数で電刃波動拳を無効にさせることができるといった使い方もできる。もちろん、他の飛び道具も同様だ。

ガードされれば隙もあるが、やはりその万能さ、正に王道。バランスのとれた最強のスーパーアーツと呼べるだろう。

残ったエレクトロスネークは他の2つに比べ確かにパッとしないが、使いどころさえあえば充分に活躍してくれる。超電子ストーム同様の反撃法で使えば確実に叩きこめるし、加えてゲージの短さを最大限に有効利用することで他2つでは出せないダメージ効率を見せる。



無理やり対空になるが、まずは反撃だ。

使用箇所が限定されてしまうが、スラムダンスも同様と思えば、そんな卑下されるものでもないし、使いたくなるときもあるだろう。たまには可愛がってあげよう。




まず初めに。今回からはP・鈴木が担当します。ということなので、前担当のCHU先生の記事と相反する記述があるかもしれませんが、それはライターズアイが違う、ということで両方頭の中に入れておいてくださいね。

## 近距離専用ファイター？ノンノン

ダッドリーは通常技のリーチが短く、ある程度の間合いまで近づかなければ相手に多彩なラッシュをかけることはできない。しかし、〝ある程度の間合い〟とは相手の足払いが確実に届く間合い。ここまで近づくために大きなダメージをもらったりする人も多いことだろう。また、まったく近寄らせてもらえない相手もいるはずだ。

実は自分もこの「近寄らないと勝負にならない、だが近寄るまでに大ダメージを被り、逆転できないほどの体力差ができてしまう」という悪いサイクルに悩まされていた。

だが、実はダッドリーは無理をしてまで近づく必要はないキャラだった。これまでの悩みをふき飛ばしたその技とはズバリ、

**●（レバー前入れ）立ち大パンチ**

**●屈み大パンチ**

の2（3）つ。この技を使うことで、ダッドリーをとりまく環境がガラリと変わるぞ。

立ち大パンチ。この技はダメージ、スタン値ともに申し分なく、屈んでいる相手にも当たるので中距離でのメインとなる技だ。特にレバー入れ大パンチは前進しながらパンチを出すのでリーチを補ってくれる。相手のジャンプやリープアタックを事前に潰すこともできるぞ。

屈み大パンチはよく手を出してくる相手に効果的。対空にだけでなく、地上にいる相手に対してもどんどん使っていこう。

こうやってダメージの高い単発技を中距離で出していくことで得られるメリットは、相手がいらないダメージをもらいたくないがゆえにガードを固めることにある。

ここで初めて近距離戦を仕掛けることが容易になるのだ。ダッドリーを使って負けやすい人はレバー前入れ大パンチの回数を増やしてみよう。


相手が出してきた技を潰す、という感覚の間合いで出そう。


なんか大Ⓟのダメージ高くて手を出したくないな、と思わせて、


一気に近づく。大Ⓟの布石がないと、こううまくはいかない。

## 中距離から一気に近づく

さて仕掛けを行うわけだが、どうやって相手に近づくといいのだろう。

**●ダッシュ**

ダッドリーのダッシュ性能はボクサーだけあって悪くない。ダッキングよりもスキが小さいので、投げにいきたい場合、固めにいきたい場合に使っていこう。

**●ダッキング**

ダッシュは進む距離が一定であるのに対し、ダッキングはボタンによって距離を調節できる。基本的には中、たまに小を混ぜる方針でいこう。ここからダッキングアッパーか投げの選択をしていくのがセオリーになる。


相手の牽制技が立ち技ならダッキング、足払い系ならジャンプかリープ、と使い分けよう。

**●ジャンプ**

ダッドリーのジャンプは低いので見切られにくい。相手が地上にいそうなら大Ⓚで、何かしらの対策をしてきそうなら中Ⓚで跳び込もう。

奇襲として大Ⓟを相手に当てないように出し、着地後投げを狙う手も考えられる。気絶狙いの際に使ってみよう。

**●リープアタック**

当てるために出すというよりは小ジャンプ攻撃という感覚のほうがふさわしい。当て方によってはそのあとの通常技が連続ヒットする。しゃがんだ相手に当てる、立ちガードさせる、このどちらでもその後の展開は有利に運ぶだろう。

さてうまく相手に接近することができたら数え切れないほどの選択肢が待っている。次回を期待してもらおう。

## 見逃せない小ネタ

**●立ち小Ⓟから目押しで屈み中Ⓟがつながる**

この中Ⓟにはもちろんキャンセルがかけられる。

**●立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ、立ち小Ⓚは実は出るまでの早さが一緒**

ターゲットコンボの参考にしてもらおう。

**●屈み小Ⓚ→中Ⓚのターゲットコンボの中Ⓚにキャンセルがかけられる**

かなり早めのタイミングでないとキャンセルは不可だ。

**●屈み大Ⓚを当てた後は追い打ちが可能**

今のところダッキングアッパーとレバー前大Ⓟが有効だ。

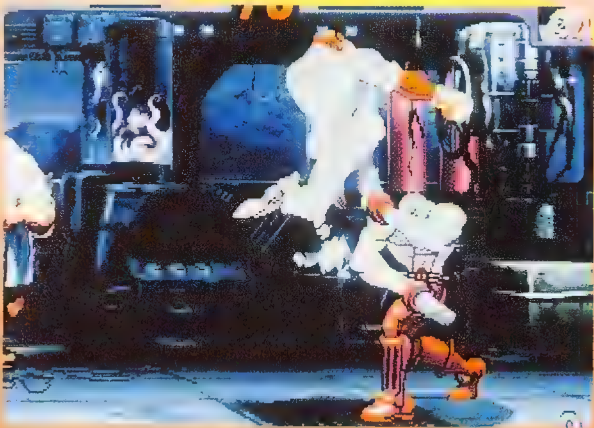
## ブロッキング後はT・コンボ狙い

**●ジャンプ攻撃をブロッキングしたら**

相手との距離が近ければジェットアッパーキャンセルSA（Ⅱ除く）がおすすめだが、間合いが離れている場合はこれといったものがない。コークスクリューや立ち大Ⓟ、ダッキングを出しておこう。

**●起き上がり時にブロッキングできたら**

基本的には中Ⓚ→大Ⓚ・大ⓅのTコンボを決める。少し華やかにレバー前中Ⓚ→キャンセルジェットアッパー→キャンセルSアーツ（Ⅱ除く）も面白い。特にこのブロッキング後の中Ⓚは次回の攻略に多く出てくるのでマスターしておいてもらいたい。


当たるかな？スカるかな？でも相手の投げには基本的に負ける。




## 小技感覚で中足払い

ユン&ヤンの強さは接近戦でのラッシュにある。至近距離で使うのは小技ばかりでなく、中足払いも積極的に使っていこう。

小足払いは出が早く連打が効くのが便利なところだが、中足払いの出の早さもなかなかのもの（1コマ遅いだけ）だし、タイミングよく当てればちゃんと2ヒットする。ガードされた場合も（小キックに比べ）早く動けるようになるので連携も組み立てやすいのだ。リーチ的にみてもあまり長い技ではないので、小技感覚で使っていこう。


中足払いはリーチこそ短いもののかなり使い勝手はいい。接近戦ではお世話になります。

近距離戦ではリープアタック（以下、リープ）も忘れてはならない。意外とダメージが高いし、当て方によってはほとんど隙がないからだ。ダメージは「大未満、中以上」といったところ。密着で当ててしまうとさすがに着地に隙ができてしまうが、ほんの少し距離を開けて使えばほとんど隙はない。ベストの間合いであれば着地の小技にもつながるほどだ。至近距離で1、2発技を当てたあとに出すといい感じ。リープによって間合いが詰められる点も重要だ。

トドメの技として狙うなら密着でもかまわない。ユン&ヤンのリープは非常に出が早いので、密着時ならモーションで見切られることはまずない。跳び込みの直後などが狙い目だ。

ユン&ヤンの技はリーチが短いので、「離れるまでとりあえずガードしておくか」といった考えの相手も多いのでそういう雰囲気に応じて使用頻度を変えていくといいだろう。


密着だとヒットさせやすいが反撃をくらってしまう。少し離れた位置から使おう。

至近距離で狙っていくべき連続技は、立ち小・中・大パンチチェーンからの虎撲子やしゃがみ小・中パンチや中足払いからのキャンセル小絶招歩法。（密着して）中足払いキャンセル大穿弓腿からしゃがみ中パンチでの追い打ちという手もあるが、これでは相手をダウンさせられないので、起き攻めのことを考えるとやはり虎撲子や絶招歩法につないでダウンさせたほうがいい。


近距離立ち大パンチ(×２)キャンセル小絶招歩法もつながるよ。

## 中距離での要は大キック

リーチの短さを補うのが立ち大キックと大足払い。小や中攻撃をカツカツと当てて間合いが開いてしまっても大キックならまだ十分届く。大足払いだけでなく、立ち大キックを当てた場合にもダウンを奪うことができるのが特徴だ。

エレナ戦などがいい例だが、中距離を保たれて勝負されるとかなりつらい。こんな場合は跳び込むだけが手ではない。立ち大キックを当てて吹っ飛ばしてから起き上がりを攻めてもいいのだ。たとえ相打ちでもダウンさえ奪えれば接近戦に持ち込める。あせって跳び込んでばかりいては勝てないぞ。


立ち大キックはリーチが長いしダウンも奪える。ここから一気に接近戦に持ち込もう。

立ち大パンチも結構リーチが長いが、大キックのようにダウンさせることはできない。とはいえ、出の早さでは勝っているので画面端に追い込んで虎撲子のあとに使うことは多い。虎撲子をガードされたあとに出せば、動こうとした相手に当てることができるし、ヒットしたあとに出せば連続技にもなるからだ。

しかも、虎撲子→立ち大パンチの連続技はダメージが高いだけでなく、スタンゲージを半分以上溜めることができるのだ。このときばかりはダウンさせないという点が有利に働く。ダウンして回復されることもないので、一気にラッシュをかけてピヨリを狙うことも可能だ。


虎撲子→大パンチはダメージが高く、スタンゲージもけっこう溜まる。一気に勝負をかけるか!?

## 細いキャラへのめくり雷撃蹴

前回の記事で「跳び越して小雷撃蹴でめくりを狙う」と書いたが、これは細いキャラ相手にはなかなか難しい。ということで、今回は細いキャラが相手の場合のめくり方を。

相手の起き上がり時に、背中側に攻撃を重ねておくとめくりになることを利用する。相手の起き上がりに合わせて中や大の雷撃蹴を重ねてめくりを狙うのだ。これなら画面中央だろうと細い相手だろうとめくりが狙える。見切りづらいので表と裏を混ぜて使うと非常に効果的だ。裏にスカして落ち、足払いからの連続技を狙うのもいい。決め打ちの連続技はリスクが大きくてヤダというなら、中足×2を当てるのもいいだろう。

## ブロッキングしたらどうする？

対空でブロッキングが成功したら、立ち中パンチがもっとも簡単で手堅い。これで落としたら、着地に中足払いか大足払いを合わせるとくらってくれる相手が多い。雷撃蹴やリープで攻めてもいいだろう。近ければブロッキング投げも有効。ゲージに余裕があればスーパーアーツを狙ってもいい。

ユン&ヤンには強力な対空技がないので、せめて対空ブロッキングぐらいは早めにマスターしておこう。跳び込みの強いリュウ・ケンだけでなく、ダッドリーのようにジャンプ軌道が低くて落としにくい相手にもかなり有効だ。

起き上がりがもっとも狙いやすいと思うが、地上でブロッキングに成功したら、中足払い小絶招歩法がおすすめ。中足払いが当たる距離なら必ず小絶招歩法がつながるぞ。ブロッキングした間合いが近ければ、立ち中、大パンチチェーンから虎撲子も決められる。大足払いなど、隙の大きい技にブロッキングしたなら、大足払いで反撃することもできるし、一歩間合いを詰めて投げてしまってもいい。



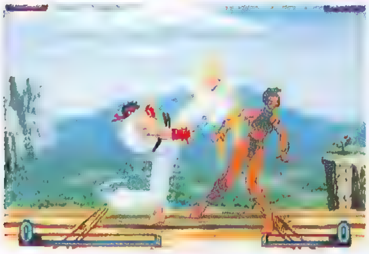
対空ブロッキング後は立ち中パンチや投げが手堅い。スカされてもすぐ投げにいける点もポイント高し。




## リュウにもターゲットコンボはある！

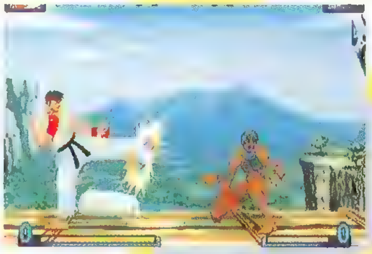
リュウにも、実はターゲットコンボが存在する。繋がる通常技は、遠距離大パンチ→立ち大キックだ。ただ、繋げてしまうと威力が落ちてしまうので、連続技として使うよりは一つの攻撃の流れとして使っていくといいだろう。相手が立ちガードしていれば、相手のブロッキングのタイミングを狂わすことができる。間合いがそれほど離れていなければ、立ち大パンチを当てたあとにしゃがまれても立ち大キックを当てることができるぞ。


渾身のフックから…、


立ち大キックへ！

## 通常技は有効に使おう

ここで言う通常技は、立ち中キックと立ち大キックの2つだ。立ち中キックはリーチは短いが、相手の攻撃を止めるのに有効だ。この技は見た目より攻撃判定が下にあり、相手の技の攻撃判定が下方向にあるものに対して強い。どちらかというと、この技は相手のリーチの長い技に対して使う感じになる。が、ネクロの立ち大パンチには負ける。


この辺から出しても構わない。

立ち大キックは、リュウの持つ技の中では最も長い技である。それでもこの技は当てにいくというよりは、相手のジャンプやダッシュを防止するために使うようにする。立ち中キックからの連携として使ってみるのもいいだろう。

## ブロックして発射！

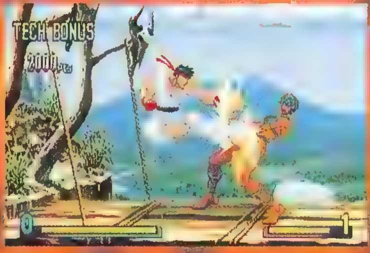
ブロッキングの状況も色々とあるので、その部分部分でのリュウが相手の技をブロッキングしたあとに、何の技を出せばいいのかを説明していこう。

**●ジャンプ攻撃を地上でブロッキングした場合**

ジャンプ攻撃をブロッキングした場合は、そのまま昇龍拳を入力するといい。ブロッキングしたら、そのまま⬇⬋Ⓟとコマンドを入力すればいいのだ。こうしておけば、着地に投げられる（すかし投げ）心配もない。

しかし、相手の技やブロッキングしたときの間合いによっては昇龍拳が不発してしまうときがある。が、この状況を瞬時にして判断するのは難しいので、これはこれで仕方ないと割り切ってしまうしかない。


ブロッキングをしたら…、



すぐに大キックを出す。


そして波動拳へ！

**●こちらが空中ブロッキングした場合**

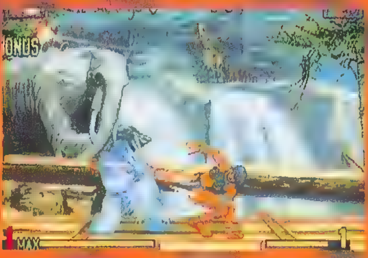
これは、相手の技が地上で出したものと、ジャンプ攻撃であったときの2つに分かれる。このときに出す技は、ほとんど大キックだ。理由は単純なんだけどね。ただ単に横に延びるというところからきている。相手の地上技を空中ブロッキングをして大キックを当てたとき、間合いが近ければ立ち大キック、中足払い→大波動拳が連続技になる。

しかし、空中ブロッキングをしたときに、常に中足払いが届く距離まで間合いが近くなっているとは限らないので、ジャンプ大キックを当てたあとは立ち大キックか大波動拳が安定だ。この時に選んだスーパーアーツが真空波動拳ならば、ジャンプ大キック・大波動拳→真空波動拳が連続技になる。真・昇龍拳は、残念ながら間合いが広すぎて決まらない。

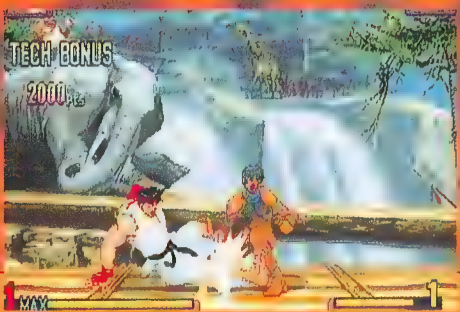
**●地上で相手の地上技をブロッキングしたとき**

これはほとんど共通で、中足払い→昇龍拳（波動拳）→スーパーアーツになる。このときの通常技は中足払いではなく立ち中 or 大パンチでもいいのだが、間合いによって遠距離技になってしまうとキャンセルをかけて必殺技を出せなくなってしまうので、中足払いが有効なのではないかという見方をしている。

それと、間合いが離れている場合は仕方ないが、中足払いにキャンセルをかける必殺技は昇龍拳がいい。なぜならば、威力が高く、スタンゲージをより溜めることができるからだ。そして、何よりダウンさせられるのが大きい。これは、電刃波動拳に大きく貢献しているぞ。昇龍拳でダウンをしている間に電力を溜めることができる。ちなみに、真・昇龍拳をヒットさせたあとは、色々と追い打ちできるので試してみるといい。その色々というのは、次回に紹介しよう。



カコン！



通常技にキャンセルをかけて昇龍拳→スーパーアーツへ。




さて今回はSFⅢをプレイするうえで重要となるブロッキングやスーパーキャンセルなどの使いどころについて説明していこう。

## 波動拳と竜巻旋風脚の使いどころ

まず波動拳に関しては主に中間距離での牽制技として使っていくのが基本戦法だ。ケンの波動拳はリュウと比べると波動拳の飛んでいくスピードは遅いものの、波動拳を撃ったあとの硬直時間がリュウよりも短いので跳んできた相手を昇龍拳で落としやすい。

しかし波動拳だけ撃っていても相手にブロッキングされては意味がないので、中足払いキャンセル波動拳を狙っていく。中足払いを相手がガードした場合は波動拳がつながり、中足払いがブロッキングされても相手との距離が多少離れているので、返し技をくらっても波動拳を撃っていれば相打ちになる可能性が高い。

波動拳の一番間違った使い方は、近距離で波動拳を撃つと、相手にガードorブロッキングされたときに返し技が確定してしまうので、近距離で波動拳を撃つのは絶対に避けよう。


近距離で波動拳をガードされると、


反撃確定だ。

次は竜巻旋風脚の有効な使いどころを考えてみよう。まずケンの竜巻旋風脚は非常に強力な技で、相手に大K竜巻旋風脚がヒットした場合はダメージも高く相手のスタンゲージも溜まりやすい。しかしその分技がスカった場合は着地の際にかなりの隙ができるため、相手の返し技が確定してしまう。

有効な使い方は中足払いからキャンセルして使っていくのと、ターゲットコンボからの連続技として狙っていく2通りの闘い方がある。

竜巻旋風脚が全段相手にヒットし終わったあとは相手が気絶しているとき以外連続技は入らないので、技を出すのはここで一回止めておき相手の技をブロッキングしにいくのを狙っていこう。

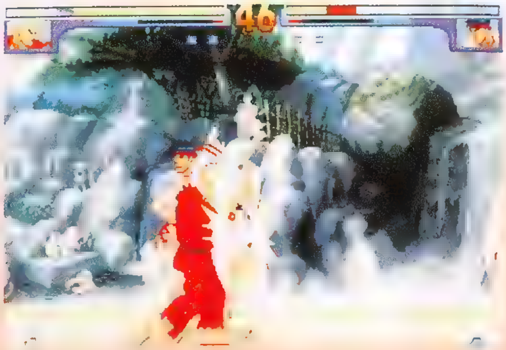
ただし相手のスタンゲージが、かなり溜まっていてあと少しで相手が気絶しそうなときは、リープアタックやレバー入れ中Kなどの技を使って相手の気絶を積極的に狙っていこう。

別の使い方としてはまず小竜巻旋風脚で相手に近づいてすぐに大竜巻旋風脚を狙ってみるのも一つの戦法だ。あとは自分の体力に少し余裕があるときは中足払い大竜巻旋風脚を狙っていってもいいだろう。

## 実戦的なスーパーキャンセル

次はスーパーキャンセルについて。前回波動拳を撃ったあとにすぐスーパーアーツコマンドを入力すればキャンセルをかけられると説明してきたが、今回はそれらの実戦的なスーパーキャンセルのやり方を説明していこう。

まず相手に中足払いがヒットしたら続けて波動拳を入力しスーパーキャンセルをして連続技を狙っていく。これは自分のスーパーアーツが疾風迅雷脚のときにお薦めだ。あとは昇龍拳を根元でヒットさせたときにもスーパーキャンセルをかけることができるので、この場合は自分のスーパーアーツが神龍拳のときにお薦めだ。


昇龍拳を根元で当てて、


スーパーキャンセルをかけろ。

## ブロッキングの重要度を知ろう

ブロッキングとは相手の技をくらう瞬間に、上段攻撃ならレバーを相手方向に、下段攻撃ならレバーを下に入力。ブロッキングが成功すればその瞬間こちら側が攻撃をしかけられ、相手のいかなる技もノーダメージで回避できるという重要なテクニックだ。

では実際どのような場面でブロッキングをしていくか考えてみよう。まず飛び道具を持った相手が飛び道具を撃ってきた場合は、迷わずブロッキングをして体力の削りを防ぐ。

次に相手の攻撃をブロッキングしたときにどのような技を入れていったらいいのかを考えてみよう。上段・下段どちらの攻撃もブロッキングしたあとはケンの場合は安定して中足払い波動拳or大竜巻旋風脚を入れるのが有効な戦法だ。スーパーアーツゲージが溜まっている場合は、波動拳を撃ったあとにキャンセルをかけて連続技を決めていく。スーパーアーツゲージが溜まっていない場合は、ダメージと相手のスタンゲージを溜めるために大竜巻旋風脚を狙っていく。ただしブロッキングした場所が相手と離れすぎていると竜巻旋風脚が連続技としてつながらないので注意しよう。


相手の攻撃をブロッキングしたら、


中足払いを入れて、


波動拳を撃ち、


スーパーキャンセルをかけろ。

# エレナ 技を出してくれて、どうもありがとう




跳び込みから、地上から、大ダメージを奪えるものやスタンゲージが溜まるもの、なかにはリープアタックから連続技になってしまうものまでとにかく楽しそうなコンボが存在しているストⅢ。

エレナは、連続技を狙ってがんがん押していくタイプとは対をなすキャラのため、最初は何をすればいいか迷ったはず。

もちろん今でも技のセレクトが手に馴染まず苦戦を強いられている人もいるだろうが、地上戦を含むエレナの対戦攻略は次回にばっちりとやるのでもう少し待っていてほしい。

して今回はというと、このゲームにおけるメインシステム「ブロッキング」を使いこなそうというわけだ。

でもその前に……。

## エレナにだってコンボはある…多少はね

いくら通常技主体で固めていくエレナといえども、コンボが全くないわけではない。

基本となるコンボを押さえて、チャンスにはダメージをしっかりとれるようにしておきたい。

**●ジャンプ大Ⓚ→大スクラッチホイール（5ヒット）**

**●下中Ⓟ→大スクラッチホイール（4ヒット）**

**●中、大スクラッチホイール（1発目）→スピニングビート（8ヒット）**

**●中、大スクラッチホイール（1発目）→ブレイブダンス(11ヒット)**

とまあこれくらい（正確にはこれだけ）のコンボは存在し、そしてすべてが即戦力のものである。



スクラッチホイールを入力したコマンドから、



かぶっていない残り入力。慣れれば簡単だ。

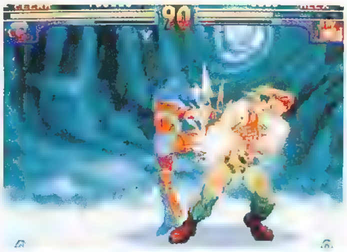
スクラッチホイールがヒットしたときはそのままスーパーアーツにつなげることができるので、ジャンプ攻撃や下中Ⓟからのコンボのときも、ゲージがあるならつなげていくことができる。

スーパーアーツをつなげるこつは、スクラッチホイール入力後に残りの入力を素早く行うと思えばいい。

状況は限定されるが、

**●中、大スレットスマッシュ→攻撃のスーパーアーツ**

**●リープアタック（落ち際に相手がくらいにきて重なった状態）→中スクラッチホイール→攻撃のスーパーアーツ**



ブレイブダンスはヒット中にスタンが下がっていく。

というようなコンボも存在する。が、とりあえず先に紹介した4つのコンボを覚えておけばいいだろう。

参考までに付け加えると、スピニングビートはスタンゲージを溜める能力を持っているが、ブレイブダンスは持っていない。

## 今日のお題はブロッキング

いきなりブロッキングを使おうといわれても、不確定な部分が多いシステムだけにどこで使えばいいのか正直わからないと思う。なので今回は基本となる3つのポイントに最初から絞ってしまおう。

**●相手の跳び込みに合わせる**

相手が跳び込んできたとき、反応が間に合ったときは大Ⓟを使い、体力勝ちしているときは小Ⓟ。あとは相手キャラや間合いによって中Ⓟ、中Ⓚの使い分けをしているはず。そして場合によって空対空として、ジャンプ小Ⓟ、小Ⓚ、中Ⓟを使っているだろう。

しかし結局は通常技の対空であるため、起き上がりに跳び込まれた場合はガードするしか打つ手がなかった。でも大丈夫ーブロッキングさえ覚えてしまえばこんな思いともうおさらばだ。

相手の技がちょうど自分に当たるところで思い切って前に入れてみよう。うまく決まれば着地前の相手にスクラッチホイールでダメージを頂戴できるので、リスク分の見返りはあるぞ。



跳び込みをうまくブロッキングに成功。



スクラッチホイールを迷わず叩き込め。

ここで新たに跳び込み側が技を出さずに投げに来たり空中ブロッキングを狙ってくるなどの新しい駆け引きが生まれるのだ。

**●下段技に合わせる①**

真下入力で出るブロッキングは下段攻撃だけでなく、しゃがみガード可能なあらゆる技（一部例外あり）をブロックすることができる。

よってこれも初めは起き上がりに地上で重ねてきた技に合わせるといいだろう。

成功した後は、相手が出した技によって決まるものが変わってくる。が、基本的にブロッキングした後**すぐに出せ**ばほとんどの技が硬直に決まるので、大攻撃でスタンゲージを稼ぐことも下中Ⓟやスクラッチホイールから連続技を決めることもできる。そこで冒頭で触れたコンボが生きてくるだろう。

注意点を1つ挙げるとすれば、多段技の1発目をブロッキングしたとき。このときはそのあとすぐ残りの攻撃がくるので、ガードするかそれよりも先に攻撃が当たりそうなら攻撃するという風に行動を変えなくてはならない。多段部分をさらにブロッキングして、すべてを受け流すこともできるが、技によってタイミングが異なるのでここではあえて薦めない。

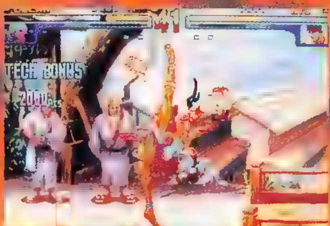
**●下段技に合わせる②**

しゃがみ小Ⓚ、しゃがみ中Ⓚ、大Ⓚなどと連携を作るときに、もし必ず割り込まれるのであれば、そこで一度攻めを変える必要がある。連携を見直してよりいい固めを作るのに越したことはないが、相手が技を出してくるのが分かっているならブロッキングも選択肢に組み込められる。

ここでもブロッキング後の行動は同じ。成功した後は思いきりダメージを稼ごう。

## 投げもいけてる

ブロッキングした後の攻めはなにも打撃だけではない。攻撃をブロックした直後に投げることもできるので、ヒーリングをセレクトした場合もブロッキングが闘いの流れを変えることになる。



相手の硬直を吸い込むように投げが決まる。

一気に説明してしまったが、ブロッキングは各自の練習の賜物、今回紹介したポイントから練習を始め、そしてさらにステップアップしていってほしい。




オロは、リープアタックからスタンゲージがかなり溜まる強力な連続技につなげられるのと、中足払いから同じようにスタンゲージがなかなか溜まる必殺技につなげられるため、接近戦と起き攻めにおいてかなりの戦闘能力を持っている。

そこで重要となってくるのがいかに近づくか、もしくはいかに転ばせるか、ということである。

まずはどのように闘っていけばいいのかを見てみよう。

## 日輪掌に頼るな

飛び道具ということで頼りがちな日輪掌であるが、実は攻撃力が低く（小技並み）スタンゲージの溜まり具合もほぼ0、決して多用すべき技ではないのを知っておこう。

日輪掌は通常技から連続にならないのを利用して、ブロッキングや動こうとした相手に当てていく接近戦での使い方と、遠距離で中でどんどん撃ってスタンゲージを回復させる使い方がある。

とにかく日輪掌は接近戦でも遠距離戦でも使うならば中で出していこう。中ならば小や大にくらべてジャンプ防止も含めた地上での牽制において最も弾の軌道が優れているのだ。


日輪掌は使うならば中で使おう。

## 近づこう

相手に近づくにはジャンプか前進、もしくはめくりを狙った人柱渡りである。

まずはジャンプから見ていこう。跳び込むときは必ず相手の対空技の傾向を知らないといけない。地上で対空必殺技を出してくるのか、もしくは昇りジャンプ技がメインなのか。この2つをよく考えて跳び込みをしかける。そして必ず相手の傾向に合わせたブロッキング入力をして、その後すぐに技を出していこう。

使うジャンプ攻撃は主に3つある。ダメージを狙った大Ⓚと判定が非常に強力な中Ⓚ、そして相手のブロッキングや投げの対策として空中人柱渡りを使う。

特筆すべきは人柱渡りで、この技は着地寸前で出すとガードされても普通にジャンプ攻撃をガードされたときと同じように着地できるのだ。


着地寸前の人柱渡りは、ブロッキング対策もそうだが、


すぐに着地するため追い打ちが可能なので超重要なのだ。

このときに人柱渡りがヒットしていた場合、そのまま立ち中Ⓟで浮かしたり、立ち大Ⓚで追い打ちが可能なのである。起き攻めにも利用できるこの空中人柱渡りを覚えよう。

ほかの2つのジャンプ攻撃は地上で立ちかしゃがみの中Ⓚから仁王力につなげていきたい。

次は前進について。オロのダッシュは非常に素早いが、多用しすぎるとダッシュ中やダッシュの硬化を狙われてかえってダメージをバンバンくらってしまう。

というわけで基本は歩いて近づく。そして相手がジャンプをしてきたり、様子を見て待っていたりしたら、1回ダッシュをして一気に近づいたりするわけだ。くれぐれもダッシュをメインに近づいてはいけない。ただし後方ダッシュはあまりリスクはないのでどんどん使っていってOKだ。


相手がジャンプをしたらダッシュでくぐってしまうのもいい。

## 待つのも重要

鬼ヤンマは無敵時間はないものの、その攻撃判定の大きさと強さから、かなり信頼のおける対空技だ。唯一恐ろしいのが空中ブロッキングであるが、これは大で割と早めに出すことで99%解決する。多段技をすべて空中ブロッキングするのは非常に難しいからだ。これだけ強いと、あとはいかに溜めを作るかを考えればいい。

接近戦で固めた後や、おもむろに中距離で溜めはじめるのもいい感じだ。

このときに相手が地上から近寄ってきたらしゃがみ中Ⓟor中Ⓚで追い払っていく。そして跳んだところを撃墜ってわけ。

注意するのは、あまりに深めに跳び込まれると大では前に伸びすぎてスカってしまうことがあるということ。こういうときは逃げジャンプ中Ⓚを使っていこう。これで対空はかなり安心できる。


しゃがみ中Ⓟでじらし、


跳んだところを撃墜。溜めキャラって感じだね。

オロがブロッキング後に狙っていくものは、

①立ち大Ⓚ
②立ち中Ⓚ→仁王力

の2つである。距離が遠い場合は①を狙い距離が近いときは迷わず②を狙うのがいい。できれば立ち中Ⓚ・仁王力を入れていきたい。



具体的にいってみると、今回のお題である跳び込みと起き上がり後に使うといいのは、

**●跳び込み………①**
**●起き上がり後…②**

となる。

跳び込みは欲を出して②を狙ってみるのもいいが、距離が合わずに遠距離立ち中Ⓚ（キャンセル不可）になってしまうことが多い。

また、慣れないうちは②のかわりにしゃがみ大Ⓟでもいいだろう。


最初は立ち大Ⓚかしゃがみ大Ⓟを当てていくのを覚えよう。




## 竜巻バカ一代

今回のシステム攻略にある「スタンゲージ」について調べたことにより、ショーンの闘い方に変化が起こった。

一見すると、変形竜巻旋風脚かと思われていたトルネードだが、実はスタンゲージが恐ろしいほどたまることが判明。ダメージも大きいので、逆転性の高いキャラ、一発野郎としての評価が高まってきた。

では、トルネードをどうやって組み込んでいくのか？基本的には連続技として狙っていく。すぐに思いつくのが、ジャンプ大キック→立ち大パンチ→大トルネードだろう。この連続技が決まれば、普通のキャラならばスタンゲージの8割近くをためることができる。

だが、この連続技を決めるのは、かなり困難で、正面からジャンプ大キックに当たってくれる人はこのご時世、そう多くはいないだろう。

普段、多く使っていくことができる連続技としては、中足払い→弱トルネードがある。地上戦で使うことの多い中足払いにキャンセルをかけて、弱のトルネードで連続技にするのだ。弱トルネードしか連続技にならないので、スタンゲージの溜まりは減るが、それでも3割近くはいくので、牽制には十分な威力といえるだろう。

とにかくトルネードが強力なだけに、中間距離で適当に使って「当たればラッキー」程度でもいいのだが、ガードされると反撃を受ける可能性が高いので、無闇に使うのは考えものだ。まあ、弱トルネードならば、反撃の可能性は少ないけどね。

トルネードがヒットしたらスタンゲージが溜まっているので、たたみかけてスタンさせたいところ。トルネードは地上でヒットしてもダウンしないので、中足払いにいくか、リープアタックかの二択が考えられる。また、相手がガードを固めがちならば、投げを狙ってもいいだろう。


ジャンプ大キック→大パンチとつないで…、


強トルネードで連続技に。見よ、このスタンゲージ！


中足払いにキャンセルして…、


弱トルネード。基本連続技となるだろう。

## やっぱりハドウなのか？

さて、悩みどころのスーパーアーツだが、前回と変わらず、ハドウバーストが一番信頼できる技である（担当者の感覚では）。一瞬の隙をみて叩き込めるので、狙えるチャンスはかなり多い。

他に評価の対象となった点としては、連続技として使えるからだ。他の2つも連続技になるが、近距離技からしか連続にできない。しかし、ハドウはその異常なまでのスピードのため、遠距離技からでも連続技にすることができるのだ。

連続技となる通常技は、遠距離立ち大キック。この技はしゃがんでいる相手にはヒットしにくいが、出が早く、リーチがあるので実戦の中でも組み込んでいくことが多い技である。この大キックがヒットし、硬直が解けた瞬間にハドウバーストを出せば、ほとんどの場合連続技となるだろう（距離によってはならないこともある）。

この連続技で注意してほしいのは、遠距離大キックをキャンセルして出すのではなく、硬直が解けてから使う点だ。タイミングが重要なので、落ちついて、正確に入力しよう（難度はそれほど高くないぞ）。


遠距離立ち大キックをヒットさせてから…、


ハドウにつなげよう。キャンセルではないことがポイントだ！

## ブロッキングのその後は…

ブロッキング直後に狙うべき技は、出が早く、なるべく強力なものが理想である。今回のブロッキングポイントは、ジャンプ攻撃のあとと起き上がり時の2つの状況だ。

どちらの状況でも安定して狙えるのが、立ち大キックである。相手が離れすぎていない限りは、まずヒットするはずだ。スーパーアーツがハドウバーストならば、連続技になる可能性もあるので、筆頭と言えるだろう（空中の相手にヒットした場合でも、画面端近くならば、空中コンボになることもあるのだ）。

ただ注意してほしいのは、遠距離技をブロッキングしたときだ。例えば、足払いなどの先端をブロッキングした場合などだ。このときに立ち大キックを出しても外れることが多いので、この場合は大足払いなどが安全だ。ジャンプ攻撃に対しても同じことが言え、距離によっては立ち大キックはおろか、確実に入る技はスーパーアーツ以外、何もないのだ。覚えておこう。



ブロッキングの後は、大キックが安定。離れているときは、ダメだけどね。

じっくりといきますか

# Real Bout SPECIAL



## リアルバウト餓狼伝説スペシャル

今回からはキャラ重視。でも自キャラの戦法だけを覚えて、その戦法を押しつけるだけじゃだめだよ。

**1勝の価値に気付けた者のみが、プレイする自分を認めてあげられる。**

### 他キャラは強く見えるもの

このゲームを楽しんでいる人には、いまさらなんだけど、心の中にわだかまりができたら読んでみてね。

担当：珈琲 ふりーく

前作からリアルバウトの面白さの一つとして、強い戦法対強い戦法のぶつかり合い、という概念がある。個々の技や戦法単位という視点によるリスクリターンの調整ではなく、システムなどまで含めた、ゲームという大きな視点での調整が、面白さを生んでいるのだ。

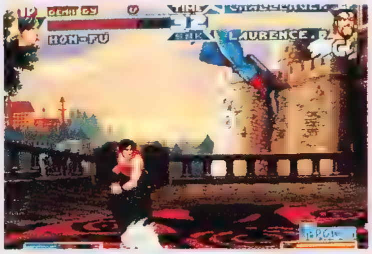
### 視点の違いによる誤解

そのため個々の技や戦法単位の視点で見てしまうと、「ずるい」という感覚に陥りやすい。



うぎゃあっ！ 助けて。

「だからどうした」という声も存在する。そもそも不公平というものは面白さの源の一つである。表面的なずるさがあるから、それに対抗するのが面白いのだ。対戦プレイヤーたるものそうありたい。



単発で使われた時なら、ラインをかえればバッチリだぜ。

その通りだが、ものには程度があるのも事実だ。「これはいくらなんでも……」という不公平さだってあるかもしれない。

その基準はどこにあるのだろうか？誰かが決めるのだろうか？もしかしてゲーメストが？（笑）ボケが入ってしまうほど簡単に、答えは転がっている。

プレイヤー一人一人が自分自身に対して決めるのだ。その決定に対して、自分以外の何者も逆らうことはできない。

そんなこと誰もがわかっていることだ。

そしてゲームは趣味であるがために、楽しんだものが真の勝利者である。

それも誰もがわかっていることだ。

そうでありながら、ゲームを楽しむための障害となってしまう、その基準の存在。やっかいである。

少なくとも、そのゲームに対する知識や視点が増えれば増えるほど、視野が広がれば広がるほど、その基準は気にならなくなる傾向にはある。

冒頭から一般論を偉そうに書いてしまったが、要は、キャラやプレイヤーには得意不得意があり、それは楽しむべきだということだ。このゲームにかぎらないが、それらをずるいと決めてかかる風潮が気になったので、もはやキャラ特性ともいうべきことを、ここらで確認してみよう。

まずはシステムまわりで、つまずきがちなポイントをいくつか見てから、キャラ別（スペースの都合上今回は8キャラのみ）にいくとしよう。

### ガードキャンセルが強い

これはガードキャンセル技の性能に依存した戦法だ。強力なガードキャンセル技をマイキャラが持っている場合、守りの切り札として利用できる。ある意味鉄壁の防御手段だが、待ちに徹しているとゲージはたまらない。ある程度せめて、ゲージがたまったらガードキャンセルをねらっていくという使い方が、効果的といえる。

この戦法はそれなりに高度で、王道をいっている戦法なので、心して闘っていく必要がある。

ガードキャンセルがあまりに見え見えな時は、投げやガードを多用する方向で対抗するとよい。



ガードキャンセルには投げやガードで対抗だ。

### 別ラインでの待ちが強い

主に対ラインCのリーチが長いキャラが、相手と別ラインに行って相手が近づいてくるのを待つ。別ラインに対してもっとも効果的な技が、対ラインCであるキャラは多い。そのためラインの攻防は純粋

に対ラインCの性能に依存するところが多い。対ラインCの性能が優れているキャラは


相手の技は届きそうだけど、こっちの技は届きそうにない。


うまく空振らせることができれば、


相手は前進してくるので、こちらの技の間合いに入ってきたりする。

その性能を生かして、別ラインに行き、相手が対ラインCのリーチに入ってくるの待つ、という戦法が有効な戦法となりうる。

この戦法に対抗するには、相手キャラの対ラインCのリーチを把握することが大切だ。相手は長いリーチを生かすために、対ラインCがぎりぎり届く間合いで対ラインCを出してくるはずだ。その間合いでうろうろして、相手の対ラインCを誘い、空振らせよう。

対ラインCは立ちであろうがしゃがみであろうが、前進する技である。相手にリーチ負けしていても、相手の対ラインCを空振らせることができれば、相手はガードできない状態で前進してくる。その瞬間を見逃さず、こちらの対ラインCで反撃するのだ。

これ以外の対処法としては、相手の対ラインCにあわせて前ジャンプし、接近戦に持ち込む方法がある。前述の方法と併せて、相手を画面端まで追いつめ、リーチの長さが生かせない状況で闘っていこう。壁を壊して気絶をねらうことも忘れずに。

## 別ラインからの起き攻めが強い

相手をダウンさせた後、別ラインへ行く。そして別ラインでダウン中の相手と重なり、ガード方向をわからないようにして対ラインCを出す、という戦法。

別ラインからの重ねに対して、直接的な反撃手段がないため、対抗するためには柔軟な発想が要求される。真摯にゲームをプレイしようというスタンスで、プレイしていれば問題ないはず。このあたりは作り手と遊び手の信頼関係も関わってくる部分であろう。

まあ、ゲームを楽しみたいのなら、そのゲームを信じて、すべてを受け入れようという


ラインからの起き攻めがきたら、


バックダッシュを信じてみよう。うまくいけば相手の対ラインCは空振って、


さらにキャンセル必殺技が出てしまう。


そこに落ちついて反撃だ。

姿勢が必要なことは、いうまでもない。

別ラインからの起き攻めへの具体的な対処法をいくつかあげておこう。

・バックダッシュ

とりあえずこっちだ!と思う方向にバックダッシュする。毎回安定して起きあがりに、完璧なタイミングで2択をかけることは難しい。下手にガードを固めて2択に持ち込まれるより、安全度は高い。

バックダッシュで相手の対ラインCをすかしたら、反撃のチャンスだ。別ラインからの起き攻めの場合、立ちの対ラインCにキャンセルで必殺技を出しておくのがセオリーである。対ラインCをすかした場合、相手が入力していた必殺技コマンドによって、対ラインCに空キャンセルがかかり、必殺技がでる。その必殺技の硬直を見逃さず、逆にこちらが対ラインCからの連続技を入れてやろう。

・ジャンプする

相手の重ねが甘いと思われるときに効果的な選択。うまくいけば相手の対ラインCをすかすことができ、反撃のチャンスが巡ってくる。もし空中で対ラインCをくらっても、キャンセル必殺技は連続技にならない。隙の大きな必殺技ならば、ガードして反撃すればよいし、そうでなければ、リバーサルで割り込んだり、ブレイクショットを使ったりして反撃できる。

もちろん起きあがりにきっちり重ねられていると、空中に逃げることはできないぞ。

・ダウン回避

相手を惑わす意味で、ダウン回避も選択肢の一つに数えることができる。ある程度読まれていると、ゲージを使った上に、逆のラインで別ラインからの起き攻めをされかねないが、たまに使うのならば十分効果がある。

・ブレイクショット

対ラインCを何とかガードして、相手がキャンセル必殺技を出してきたら、そこにブレイクショットで反撃する。前述した通り、対ラインCからのキャンセル必殺技は、ほぼひと固まりの技と思って反撃していこう。

## 単に、ある技が強い

単純だが割とやっかいなのがこれ。ダックのクロスヘッドスピンや、双角の潜在能力、裏マリーの超必殺技などがこれに当たる。

これらは個々の技に対応した対策が必要だ。その技の性質やゲームシステムを理解し、対処法を考えていかなければならない。

ここで「ならない」と書いたが、相手に勝つための方法を考えることは、対戦ゲームの醍醐味の一つである。アーケードゲームというジャンルの性質上、気軽に、惰性でプレイしても楽しめるべきだが、人対人の対戦である以上、がんばった人には特別のご褒美が必要である。そのご褒美が勝つことだ。勝った人の裏には当然負けた人がいる。ここにも問題が発生する。

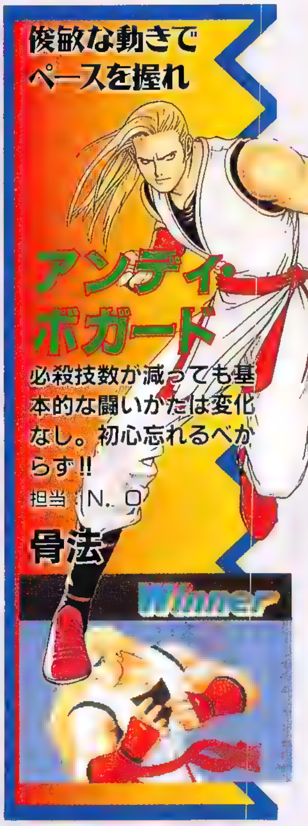
このところは連勝数に対する感覚が麻痺していて、3連勝5連勝は当たり前、なんて風潮がある。ゲームの点数ならば、桁をどんどん増やしてインフレにしていけばよいが、連勝数はそう簡単にはいかない。

この限界の前で対戦を楽しむためには、自分の中で1試合の1勝をただの数字に書き換えないほうがよい。そして相手を理解し、敬意を持ちつつ対戦に臨んでいきたい。そうすれば1勝の重みについて、わかっていただけると思う。対戦は曲がりなりにもコミュニケーションである。相手に対する敬意という最低限のマナーなしに、行われてよいはずはないのだ。

話が少しそれたが、気を取り直して、キャラ別にいってみよう。


最初はとまどうけど、ダックが別ラインに着地ずるタイミングで対ラインCを出せばー

# ときめく電波に誘われて



## 俊敏な動きでペースを握れ

### アンディ・ボガード

必殺技数が減っても基本的な闘いかたは変化なし。初心忘れるべからず!!

担当：N.O

骨法

Winner

## 同ラインで闘うことがカギ

前作から大幅な数の必殺技が削除されたことに伴い、本作のアンディは無駄のない動き方を要求されるキャラになった。

アンディは必殺技の数こそ減ったものの、実はその残った技はどれもパワーアップが施されている。今回の小斬影拳は以前も解説したように、移動距離が非常に短い高機動型の技となっているのだ。この技を主軸に戦法を組み立てていくのが基本となる。

空破弾も今回パワーアップした技のひとつで、前作と違いガードされても反撃を受けない技となった。さらに空破弾はブレイクショット対応技なので、使用頻度は高くなっている。相手の連携攻撃に対する割り込みには昇龍弾ではなく、このブレイクショットの空破弾で行おう。



今回の小斬影拳は移動距離が短く、非常に高性能。この技が対戦での主軸となる。

ここまではアンディの良い点を見てきたが、その半面悪い部分も存在するのでそこも指摘しておこう。

まずは対ライン攻撃の弱さ。手前ラインから奥に攻撃するときは標準的な性能を誇るが、そのほかの部分はあまりに情けなく、リーチは全キャラ中最短クラスなのは致命的である。コンビネーションアタックの「BB⇨C⇨C」などは、途中から当たらなくなることも珍しくない。



このような状況で、ライン戦を行うのは完全に自殺行為。まともに闘いたいなら、手前から奥に対する立ちC以外のライン戦を挑んではいけない。

これに輪をかけて最悪なのが、飛び道具である飛翔拳の弱体化だろう。弾発射後の必要以上の硬直時間には、もはや飛び道具としての活躍は期待できない。



飛翔拳の出番は局地的にしか存在しない。スタンドの攻防では忘れてしまって構わない。

このような弱点が存在するからこそ、小斬影拳を駆使した攻めが必要となるのである。幸い、アンディには昇龍弾という性能のいい無敵対空技が存在する。つまりリアルバウトSPでのひとつの強力な戦法である、ジャンプ攻撃を抑えることができるのだ。これをちらつかせるのも、良い戦果を得るための大きな助けとなるだろう。

小、大斬影拳の使い分け、空破弾、そして昇龍弾。これに小ジャンプ攻撃を加え、片側のラインに絞るのが今作のアンディの闘い方だ。ライン戦を挑まれたらそれに乗らず、まずは同ラインでの仕切り直しに持ち込む。手前、奥のどちらでもいいから同ラインで闘うことを意識し、シャープな動きが可能な各技で相手を斬り崩していこう。



今回のアンディはどれだけ同ライン上で闘えるかがポイント。その割合が大きければ大きいほど、勝率にダイレクトに現れるだろう。



## 半月斬！ビシッ！半月斬!!

### キム・カッファン

コンビネーションと地上戦だけではアウトオブリアルバウトさ。

担当：借金

テコンドー

Winner

## 別ラインからの起き攻めが最も有効

キムがダメージを稼げる連続技のしめには、まず半月斬が絡んでいる。そして大半月斬を決めた後にはラインを使った起き攻めが可能なため、対ラインCから大半月斬とループっぽく攻めていくことができるのである。

相手にゲージがない時なら正面から攻めていくことも考えよう。このときはジャンプCや遠Cを重ねるところから攻めを開始したい。

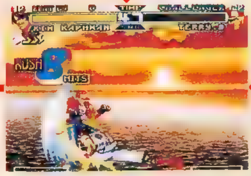
うまく重ねれば、ヒットしている時はA（しゃがんでいる相手には下A）からの連続技でダメージを稼げるし、ガードされても安全に攻めていくことができる。

コンビネーションはAからAに、ABからAにループしたり、AB⇩CやAB↓めくりジャンプCなどをうまく使いながら大半月斬へのルートを確立させていこう。

### 大半月斬を使えばラインの起き攻めだってお手のもの!!



こいつがヒットしたなら迷うことはない。



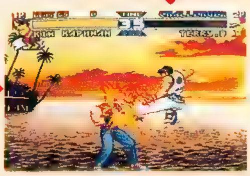
大半月斬をヒットさせて起き上がりを攻める。



最速ダッシュからガード方向を揺さぶり再び大半月斬へ。



相手にゲージがないなら遠Cを重ねて正面から攻め倒せ!!



RBならではの攻め、めくりJCも忘れちゃいけない。

キム・フローチャート表



## 単発勝負!
# ボブ・ウィルソン

Cボタンは遠立ち、しゃがみ、ジャンプとすべて使えるぞ。

担当：KAL

**カポエラ**



## リーチの長さと破壊力で勝負!

ボブにはこれといったフローチャートはない。ものすごく単純な超基本ルーチンはあるが、それは高度な選択をせまられるものではなく、ほぼランダムで「次、どちらにするか」程度のレベルだ。

それは次のようなものになる。

●遠距離時
①ジャンプ攻撃をするか?
②サイドワインダーを出すか?

●近距離時
①屈Bを何発出すか?
②どこで屈Bを止めて必殺技、ジャンプ攻撃につなぐか?

これだけである。

要するにジャンプCからの連続技を入れたいだけで、ほかに目的はない。

では、前述のが超基本レベルであるとすると、普通の基本レベルのルーチンはどのようなものになるのか?

普通の基本レベルになると、接近戦のときに出していく技に多少の気遣いが必要になってくる。ジャンプ攻撃が当たったのかどうか確認が困難なときや、はじめから手堅い連携で攻めていきたいときには、途中からワイルドウルフを出せるように屈Bを連発していく。

ある程度、技がヒットしたのかガードされたのかを見てから反応できる人は、接近しつつ固めを続行できる屈B〜立ちBのコンビネーションを使っていき、ヒットしていればレバー前斜め下入れC(浮かし技)からキャンセルモンキーダンスで連続技を。ガードされていればBでやめて、再度屈Bから固めを繰り返せる。Cまで出してしまっても、必殺技さえ出してしまわなければ大丈夫だ。

基本レベルでのボブの動きはこの程度。単純な動きながら、技のリーチ、威力は申し分ないので、この単純な選択を間違わなければ、少ない手数で勝利を得ているだろう。単発屈Cも強いぞ。



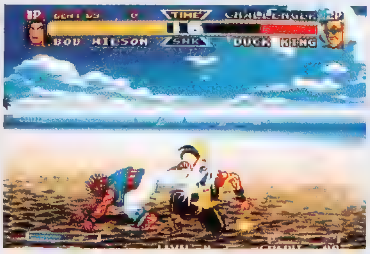
これくらいの間合いから…



サイドワインダーか、小ジャンプCか…



ダッシュ立ちCという選択もある。対ライン兼用。



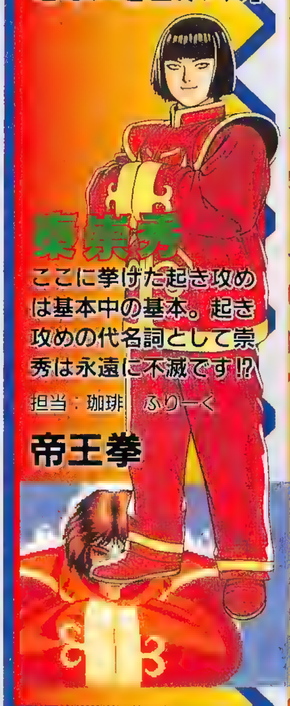
接近戦では屈Bを何発出すか。

## つかまえたら逃がさないことが大切
# 秦崇秀

ここに挙げた起き攻めは基本中の基本。起き攻めの代名詞として崇秀は永遠に不滅です!?

担当：珈琲 ふりーく

**帝王拳**



## ループさせる事が考え方の土台

神足拳を多用する傾向にある秦兄弟。崇秀の神足拳は崇雷のそれと異なり、相手をダウンさせる。自然と起き攻めの機会は増えていくわけだ。

崇秀にはAB立ちCがあるとはいえ、リーチの長いキャラなどに別ラインなどで待たれたりすると、なかなか相手を捕まえることができない。

そのため一度相手を捕まえたら逃がさない、くらいの気迫で起き攻めしていきたい。

そして起き攻めの締めはダウンさせる技を使い、起き攻めをループさせよう。

起き攻めの基本的な形は、めくりジャンプCか、別ラインからの対ラインCだ。もちろんここからの派生や、これとは別系統の起き攻めはいくらでもある。最も重要なのは、起き攻めをループさせるという考え方だ。それに気付きさえすれば、おのずとバリエーションは見えてくるだろう。

### ○神足拳は天耳拳でも可



# 崇秀の命!起き攻めループ

立ちCやコンビネーションから
(ダイレクトでもOK)



逆ガードを狙って跳び込んだり、



相手をダウンさせる



神足拳をヒットさせて、



別ラインからガード方向がわからないように相手と重なってCを出したり、

そのままキャンセルで

## ジャンプ大と小箭疾歩がすべて




### 接近戦が生命線

タン・フー・ルーは無敵対空技があるわけでもないし、ブレイクショットが強いわけでもない。要するに防御にまわると弱いのだ。

距離別の戦法を見ても、遠距離での大衝波は確かに強いがバクチでもあるため、先読みされたら一気に体力の半分を失ってしまう。

というわけで出てきた結論が、相手にひたすらまとわりつくというものだ。無敵対空技がある奴には多少ガードも混ぜていくが、基本的にとにかくまとわりつこう。

まとわりつく時に使うのはジャンプCである。Dで振り向いてめくりやスカしを狙ったり、小ジャンプCから攻めていってもいい。そしてもう1度ジャンプするか地上で立ちCにつなげよう。

立ちCは2段技（近距離）なので、2段目にキャンセルをかけて小箭疾歩で近づこう。もしヒットしていればコンビネーションアタックから入れるのとあまり変わらないダメージが期待できる。タン・フーのコンビネーションアタックはリーチが短いので無理に狙う必要はない。

さて一度箭疾歩を出した後のフォローを考えてみよう。ここでのおすすめは立ちA。出は早いので、1～2発程度カツカツやってキャンセルで小箭疾歩を出していくと、どれもが連続技にならないので逆にブレイクショットを狙っている奴にヒットしやすいぞ。ちくちくいこう。



とにかく跳んで跳んでCで押そう。



立ちA・箭疾歩も混ぜると効果的だ。

### タン・フー・ルー転ばさないフローチャート

- JC → 小JC / 立ちC / めくりJC
- 小JC → 立ちC
- めくりJC → 立ちC
- 立ちC → 箭疾歩
- 箭疾歩 → 小JC / めくりJC
- 箭疾歩 ↔ 立ちA
- 立ちA → 小JC / めくりJC

## 離れてライン移動、これ重要！




### やっぱり転がる

結局転がっている状態が最も強いチン。しかし、ただ転がるだけではもったいない。うまく相手をひっかけて回転を当てたいところだ。

ところで、チンのガードキャンセル技はCの回転。ガードキャンセルまで回転なんだから驚き。だがこのガードキャンセルがなかなか強力なのも確かである。これらを組み合わせて攻めてみよう。

まずゲージをオレンジにまでためよう。これは適当に回転していてもいいし、適度に氣雷砲を出してもいい。また、おもしろいようにゲージをためる方法もあるぞ。

まず相手と別のラインへ移動しよう。移動中にためておくことを忘れずに。移動したら相手に当てないように対ラインCを出し、これに空キャンセルでC回転を出す。すると、反対側へいきおい良く回転し、相手の対ライン攻撃が届かない場所まで移動する。

そう、分かったであろう、これを繰り返すのだ。対ライン、C回転、回転中にため、対ライン…あせって手を出す相手に対ラインが当たればそれはそれで構わないし、何もしてこない相手なら好きなところまでゲージを増やせるわけだ。この作戦でオレンジまでゲージをためてしまおう。


対ライン攻撃（C）を出して相手を牽制し、空キャンセルで、


回転。B回転もたまには混ぜてやろう。2、3回続けければOK。

### 狙いはガードキャンセル

ゲージが半分近くになったら、いよいよ回転ラッシュだ。戦法は簡単、⑴↓BからのCA⑵↓Cの好きなところでキャンセルして回転を出す。キャンセルするタイミングをあえて遅らせるのがポイントだ。

まあ、単発で回転を出すのも効果的だろう。その場合は、B・C回転に加えて↓A+Bコマンドも使っていく。

あとは簡単、反撃しようとして出した相手の攻撃にガードキャンセルC回転を出していれば良いのだ。

ただ、回転をガードした後のスキに反撃が可能なキャラにはこの戦法はもちろん効かない。それどころか基本戦法がなくなるわけだから相当苦戦を強いられる。がんばって↓+Aを使ってコツコツ闘うしかないだろう。

### チン フローチャート

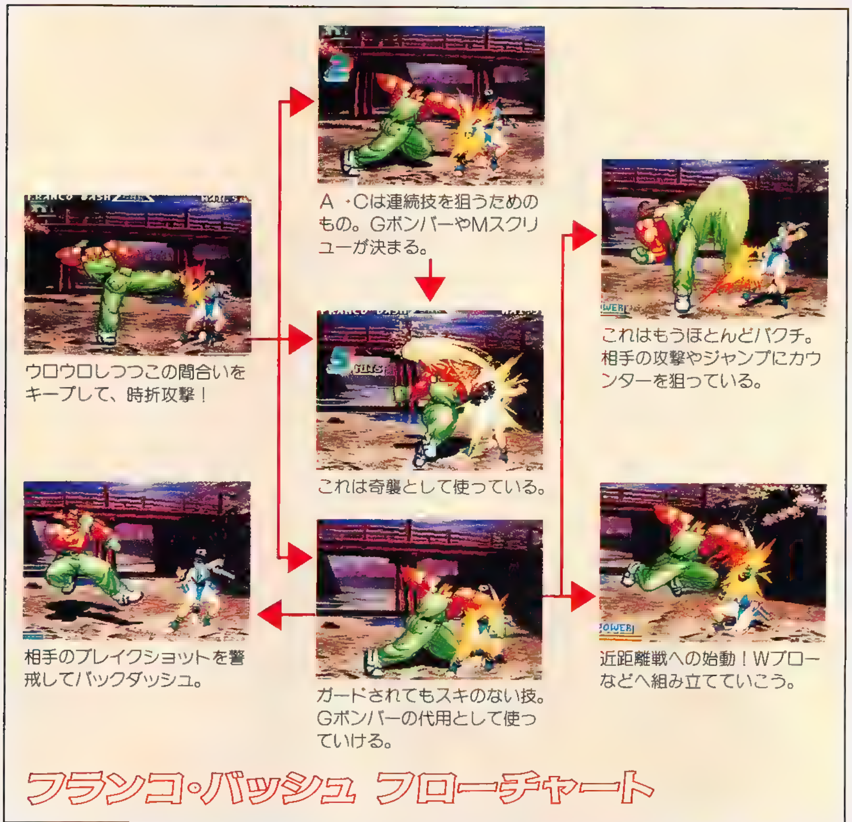
- ↓B・↓B ↓C → ディレイキャンセル回転
- ディレイキャンセル回転 → ガード後反撃 → くらうしかない
- ディレイキャンセル回転 → ガード → ガードキャンセル待ち / 再び回転
- ディレイキャンセル回転 → ヒット



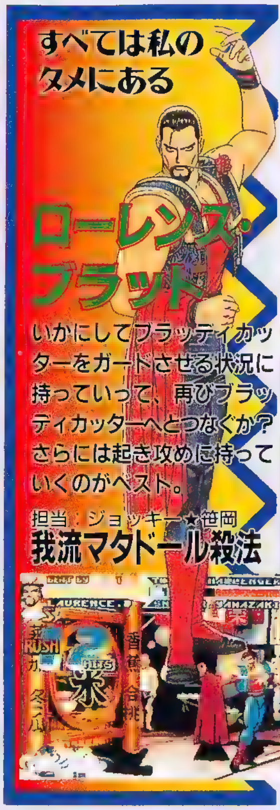

## 長い足を生かす！

フランコの持つ技はリーチが長いので、非常に遠距離戦向きである。近距離戦は、こちらが攻撃しているときは強いのだが、いったん受けにまわってしまうと、頼れるのはブレイクショットぐらいになってしまう。特に端へ追い込まれたときは苦しい。近距離戦での強力な連続技は魅力的だが、なるべく遠距離戦を行うようにしたほうがいいだろう。近づかれてから後悔したくないしね。

フランコの持つ技の中で最もリーチのある技は立ちCだが、立ちB、立ちAも長く、相手を牽制するのに十分使っていける。これでライン移動してから近づくしかない…と相手に思わすことができれば本物。このとき、フランコは相手のライン攻撃に付き合ってはいけない。対ライン攻撃を出し合っても負けるだけなので、相手がライン移動をしたら素直にこちらも移動しよう。



フランコ・バッシュ フローチャート




## ブラッディカッターをガードさせるための布石

ブラッディカッターは、普通に遠間から出しても、相手にラインで逃げられてしまい、反撃を受けるのがオチだが、ちゃんと相手に技をガードさせたあとにキャンセルして出すことにより、相手がラインで逃げても、反撃を受けないタイミングで出すことができる。

これを有効に活用するためには、コンビネーションのBB前Cの前Cをキャンセルして出していくのが良い。ジャンプ攻撃（主にローレンスはジャンプ下Aのエリアルサーベル）をガードさせたあとに、BB前C～ブラッディカッター、などとするといいだろう。

相手は逃げても反撃できない上、逆にこちらのラインC攻撃をくらう場合もあるぞ（相手の反撃の速さによる。基本的にはこちらが先に動けるので有利だ）。しゃがみラインCで転ばせて、再びめくりカッターで起き攻めに移行しよう。


BB前Cキャンセルでブラッディカッターを出せば…、


ラインで逃げられても大丈夫！イケる。

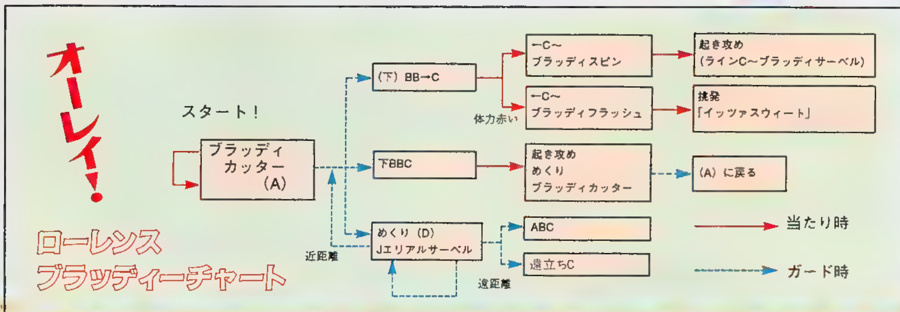
## ブラッディスピンからの起き攻め

連続技の締めは、基本的にブラッディスピン（大）がいい。この技で相手を転ばせると、このあと自分が早く動けるようになるので、余裕でライン移動から起き攻めに行くことができる。

連続技に限らず、ガードキャンセルなどでもブラッディスピンを当てたら、即座にライン移動し、ラインの向こうで相手の左右を歩いて行ったり来たりして、起き攻めしてやろう。ただし、レバーを左右に入れるのが早いと、ダッシュしてしまうので注意。

あとは、ブラッディカッターを当ててからの足払い or めくりJエリアルなどは基本中の基本だし、ブラッディフラッシュを当てたら挑発するのも、基本中のキ・ホ・ン、だね。


ブラッディスピンは、当てた後に起き攻めできるので重要な技だ。



ローレンス ブラッディーチャート

「滅!…他愛もなし!!」

# 裏アンディ・ボガード

**骨法**

なんか性格が豹変している裏キャラ。アンディも…!?

担当：「絶　裂破団」団長　EX FRS-N.O



## 影の不知火流!?

アンディの大幅に削除された必殺技の数々って、この裏アンディに持っていかれたんですね。実はこのキャラでCPU戦をクリアすると、エンディングでノーマルアンディとのやりとりがある。興味のある人はクリアしてみましょう。そこでこの裏アンディにより「不知火流の影の存在」が明らかにされるのだが、あのストイックなアンディはどこへやら…、非常に横柄な性格の男になってしまいました。

それを受けてかどうかは知らないけど、技のほうも裏アンディはかな〜り狡猾入ってます（笑）。

それではさっそく技の解説に入りましょう。

**●不知火蜘蛛絡み**

前作で割と猛威を振るったガード不能技。空中でレバーを真下に2回入れてCボタンを押せば、相手に絡みついてぐいぐい締め上げる。この技は小ジャンプ中にも出すことができるので、普段の跳び込みに交えて使っていこう。

**●くない弾**

これも今回は削除されたと思われていた技。ダウンした相手に入れる追い打ち技で、いろいろな技のあとに入ったりする。間合いが離れても、ダッシュしてから出せば間に合ったりする。まずは大安定である投げのあとに入れて、感覚をつかもう。

**●闇浴びせ蹴り**

裏アンディの守りを鉄壁にしている技。出掛かりに無敵時間があり、対空性能が非常に高い。本体のやられの判定を大きな攻撃判定で覆っているので、無敵を利用しなくても対空技として信頼できるのが特徴だ。しかも技をガードされても後方に下がっていくので、反撃を受けにくくなっている。

さらにブレイクショット対応技にもなっており、これが闇浴びせ蹴りの強さをより強固なものとしている。はっきりいって、ものすごく頼りになる技でもある。



これこれ。この闇浴びせ蹴りで守りは鉄壁だ。

**●激　飛翔拳**

残念ながら前作でのあの巨大な気の固まりではないが、概念的には同じ技である。ただし前作とは違い、対ラインに攻撃判定がない。

また「激　飛翔拳」というだけあって攻撃をヒットさせても相手は転倒しないし、相手のほうが先に動けてしまう。さらに画面端で相手にヒットさせてしまうと、なんと反撃を受ける。かなり使いにくいが、技自体はかっこいいので使いたい人が使う趣味の技と思ってもらえればいいだろう（個人的にはよく使うんだけどね）。対戦は勝つことが第一目標、という人には薦められません。

**●斬影拳　穿**

基本的には大斬影拳なのだが、本体のあと分身が追加攻撃を行うという点でノーマル版と異なる。この分身がヒットすれば相手をダウンさせることができるというわけだ。これにより、ノーマル版のような疾風裏拳は出すことができなくなっている。

ガードされるとかなり硬化が長いのだが、直後に分身も連続ガードさせるので間合いが開き、かろうじて反撃は受けない。一応、相手の起き上がりなどにバッチリのタイミングで分身部分のみを重ねれば、相手よりも大幅に早く動き出すことが可能である。

余談までに、いちばんやってはいけないのが「しゃがみCキャンセル斬影拳　穿」という組み合わせだ。これをやってしまうと、しゃがみCがヒットした場合に斬影拳　穿は当然空振りすることになる。ノーマル版ならあまり問題ないが、斬影拳　穿は先ほども説明したとおり硬化が長い。この硬化よりも相手の起き上がりのほうが早いので、なんと反撃されてしまうのである。

この技は転倒効果のある技と組み合わせてはいけないのだ。

**●幻影不知火　飛影**

作品ごとにそのバリエーションが明らかになっていく幻影不知火。本作では「飛影」という名のついた技で、フェイント色の強い技となっている。

コマンド表にもあるとおり、この技はダッシュ中でなければ出すことができない。

技としてはまずコマンドが成立した瞬間、点滅を始めて無敵になる（ただし打撃に対してのみ。投げられの判定は残っているので注意!!）。つぎに相手の背後に現れて蹴りを出す。この蹴りは姿勢が低いので相手の上段攻撃を避けつつ攻撃することが可能だ。

また「背後にまわる」というのは、相手が画面端でない場合である。相手が壁に密着しているときは正面に現れるので注意しよう。

ヒットすればダウンを奪えるが、ガードされると反撃される。蹴りも下段というわけではないので、非常に当てにくい。

…こう聞くととても使いにくい技と思うかもしれないが、実はそんなことはない。使い方を熟知すれば頼りになる技である。くわしくは戦法指南のところで。

**●絶　裂破弾**

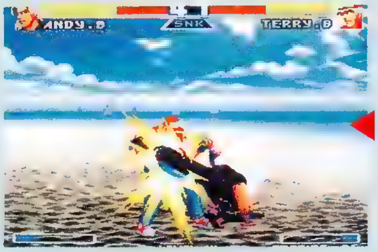
いわゆる超裂破弾である。

**●爆裂天翔拳**

使い方も同じでOK。

| | |
|---|---|
| 内股 | →+C |
| 不知火蜘蛛絡み | ↓↓+C（空中で） |
| 上げ面 | ↘+A |
| くない弾 | ↓+C（相手ダウン時） |
| 闇浴びせ蹴り（ブレイクショット対応） | ←↓↙+B |
| 激　飛翔拳 | ↓↙←+C |
| 斬影拳　穿（うがち） | ↙→+C |
| 幻影不知火　飛影（ひえい） | ダッシュ中→↘↓+D |
| 絶　裂破弾 | ↓タメ↘→+BC |
| 爆裂天翔拳 | ↙↓↘→+C |

# ANDY



裏に回って蹴りで攻撃する。普通に使うと反撃確定だが実は…。



ダッシュ中にコマンドが成立するといきなり点滅を始めて…、

なんか凄まじい名前だが、実は斬影裂破。違いは超裂破弾の部分が激 飛翔拳になっていること。ただし攻撃回数は激 飛翔拳より少ないので相手のほうが早く動けるため、残念ながらガードされると反撃を受けてしまう。

**●その他ノーマル版との違い**

このほかノーマル版アンディと大きく異なるのは、レバー入れBの浴びせ蹴りがないという点と、コンビネーションアタックの⇧A、CCCが完全に違う技になっている点である。

とくにコンビネーションのほうは、ヒットするごとにだんだんと空中に浮かせていく技になっている。最後まで当てると自分のほうが早く着地することができ、浮いている相手にはやられ判定が残ったままという状況になる。ここから追い打ちを入れることができるので、闇浴びせ蹴りでとどめを刺そう。



⇧ACCCはノーマル版とまったく違う型に。このあとは写真のように闇浴びせ蹴りで追い打ちしよう。

## 対戦戦法指南

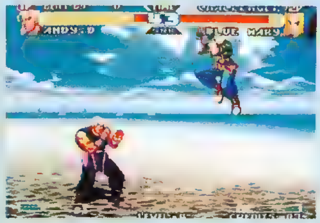
裏のアンディは技の性質を見れば分かるが、ノーマル版とは攻め方を変えていく必要がある。ノーマルアンディのシャープな斬影拳で動きながら闘うのではなく、相手の出方をうかがいながら攻めて行くのだ。

基本はコンビネーションアタックのBBなどからキャンセルで斬影拳 穿をガードさせたりして、この後に相手を跳び込ませる。これを闇浴びせ蹴りで落としていく。斬影拳 穿のあとの間合いはちょうど闇浴びせ蹴りで迎撃しやすい間合いとなるので、積極的にこれを誘おう。

なかなか跳んでこない相手には、自分から跳び込んでいこう。このとき、裏アンディならではの不知火蜘蛛絡みを利用して、「小ジャンプC・下B・不知火蜘蛛絡み」といった攻め方が効果的だ。



斬影拳 穿をしつこくガードさせて、



跳び込んできたところを、



闇浴びせ蹴りで落とせ。

リーチ的に苦しいのは裏アンディも同様なので、攻めあぐねるようならば以前本誌で紹介した「空振りBBC」を使って接近しよう。

**●起き攻め編**

実はこの起き攻めが裏アンディの真骨頂。ここで登場するのが「幻影不知火 飛影」だ。

まず相手をダウンさせる。相手のダウン時のリバウンドを見て「でん、でん」とダウン時に起こるリバウンドを確認したら、このタイミングですぐに飛影を出す。するとちょうど相手の起き上がりに幻影不知火が重なるタイミングとなるのだ。

幻影不知火はガードされると反撃されてしまう技だが、実はこのような重ね方をすれば相手は反撃できないのだ。起き上がりの幻影不知火をガードした相手は、大抵はしゃがみCなどで反撃してくるはず。しかしこのような重ね方をすれば返し技をくらわないどころか、逆に再びチャンス到来となる。

たとえば舞やテリーなどのしゃがみCが長いキャラはこれで返そうとしてくるだろう。だが実は前述のような重ね方をすれば間合いが離れるため、長い足払いを持ったキャラのしゃがみCは届かないのである。このときレバーを入れたままにすれば、相手のしゃがみCが空振りした隙に小ジャンプ攻撃からのコンボが狙えるぞ。

この起き攻めがやり易いのは、闇浴びせ蹴り、斬影拳 穿、BBC、絶 裂破弾（中間距離）を当てたあとがもっとも狙いやすい。重ねのタイミングもこれらの技のあとがもっとも覚え易いので、まずは右記の3種類の技のあとに絞って練習してみよう。



この「でんでん」のタイミングと同時に幻影不知火を出せば…、

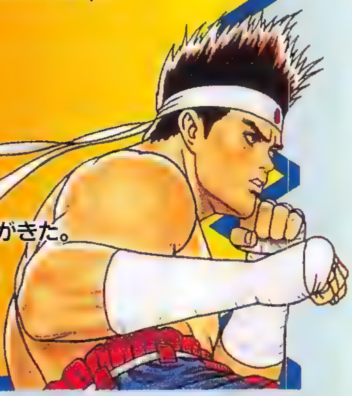


ちょうど攻撃持続時間の後半を重ねることができる。このタイミングだと相手がガード後に最速で反撃しても…、



こちらには届かない。ここから跳び込んでコンボを叩き込め!!最速なら相手によっては絶 裂破弾が決まるぞ。

## ジョー様とお呼びっっ!!
# ジョー・ヒガシ



満を持して登場の
ジョー・ヒガシ。
真価が問われるときがきた。

担当：JFC－爆裂組ぴぐ

おらおら～っ、よっしゃ～、史上最強のムエタイチャンプのジョー・ヒガシ様、略して丈サマだ。ちまたではKサマとかいうバッタもんが騒がれてるようだが、みんな騙されるんじゃね～ゾ。

そうそう、今度JFC（丈サマファンクラブ）って、オレ様のファンクラブができるんだよ。けっこうイカすだろ、な、な。

ま、前置きはこれくらいにして、華麗にオレ様を使えるように、いっちょ指導してやるから、よ～く聞いとけよ。

## 爆烈連続技

誰がなんと言おうとリアルバウトの華は連続技だ。もちろんオレ様もたくさん持ち合わせているぜ。その中から代表的なものを、いくつか説明するぞ。

**●↓B↓B↓C**

ちょ～基本的なコンビネーションアーツだな。立ちガードできないからブレイクショット狙いの相手に有効だ。

ただし最後のしゃがみ（以下屈）Cにはキャンセルがかけられないので、ガードされると攻めが少し途切れてヤな感じだ。

そこで屈B×2でいったん止めて、コンビネーションにならないようにして、屈Cキャンセルハリケーンなどで攻めていこう。

**●BBC↓↘→C**

特殊入力系のコンビネーションだ。画面端で決めれば、さらにタイガーキックで追い打ちできるから覚えておきな。

ただしガードされるとブレイクショットのいい的になるから注意だ。

**●BBC→プレッシャーニー・黄金のふくらはぎ**

威力を重視したのがこの連続技だ。ジャンプCから決めれば、ゲージ一本以上を奪うぞ。けどだな、P・ニーはガードされると反撃は必至だから、BBCをガードされたらハリケーンや小スラッシュキックといったスキの少ない技を使えよ。

アタマ使ってリンキオーへンに闘うんだぞ。




うわ～っ、いい減りだ、こりゃあ。

**●BB→C←C→大スラッシュキック**

いちおう、こんな連続技もあるが、さっきのBBCからの連続技のほうが安定だ。

**●BB↘C→スライドスクリュー**

多分BB↘Cなんてコンビネーションは誰も覚えちゃいないだろうが、実は潜在能力のスライドがつながるぜぃ。もちろん威力も◎だ。ただし狙う機会は少ないし、ムズカしいから実戦ではなかなか決まらないだろうな。

## 投げを決めろ

おう、オレ様の投げは追加入力することでダメージをデカくすることができるって知ってたか？

つっても、そんな難しいことじゃねぇから心配するな。いいかよく聞けよ。

レバーを下に入れるんだっ。投げのモーションに入って相手を引っつかんだら、慌てず騒がずレバー下に入れろ。たったこれっぽっちのことで、投げのダメージが格段に違うんだ。

さっきオレ様は連続技が豊富だといったが、実はしゃがみガードされたらお手上げなのが現実だ。しゃがみガードを崩す技、流行りのコトバでいうところの中段ってやつだな、がないんだよ。っつうかあるにはある（爆裂フック）んだけど、いまいち使い勝手がよくねぇんだな。




追加入力するかしないかで、これだけの差が出るぞ。

となると、徹底してガードする相手には、投げを混ぜて攻めていかないと、永遠にダメージが与えられないってことだ。単純に投げで大ダメージを与えることに抵抗があるんなら、膝地獄（↘C）を使えばいいんじゃないかな。




いまどきくらうヤツいねぇ～、爆裂フック。

## 吼えろ、タイガーキック

出るまでが少し遅いが、無敵時間があるから相変わらず頼りになるのがタイガーキックだ。

もちろん小スラッシュやかかとで突っ込んでいって、反撃を誘ってタイガーキックという往年の戦法も可能。けど、さすがに使い古された戦法なんで、素直にタイガーにいくだけでは、バレバレでしょ、と笑われるのがオチだ。

なので、ここでは一歩進んだタイガーキックの使い方を教えてやる。

といっても、さほど難しいことじゃない。タイガーを入力するときに、→↓↘↘とレバーを入力する。要するに普通のタイガー入力をして、最後をしゃがみガード方向に入れるってことだな。

そしてすぐにボタンを押さずに一瞬だけ待つ。で、相手が手を出してきたらボタンを押す。こうすれば相手の攻撃をガードして、ブレイクショットでタイガーキックが出せる。もし手を出してこないようならボタンも押さない。これでスラッシュ→タイガーのバクチ性が多少なりとも下がるはずだ。もちろん、これをやるためにはパワーゲージが必要なのは分かってるよな。




バカのひとつ覚えでもスラッシュで突っ込むことからスタート。

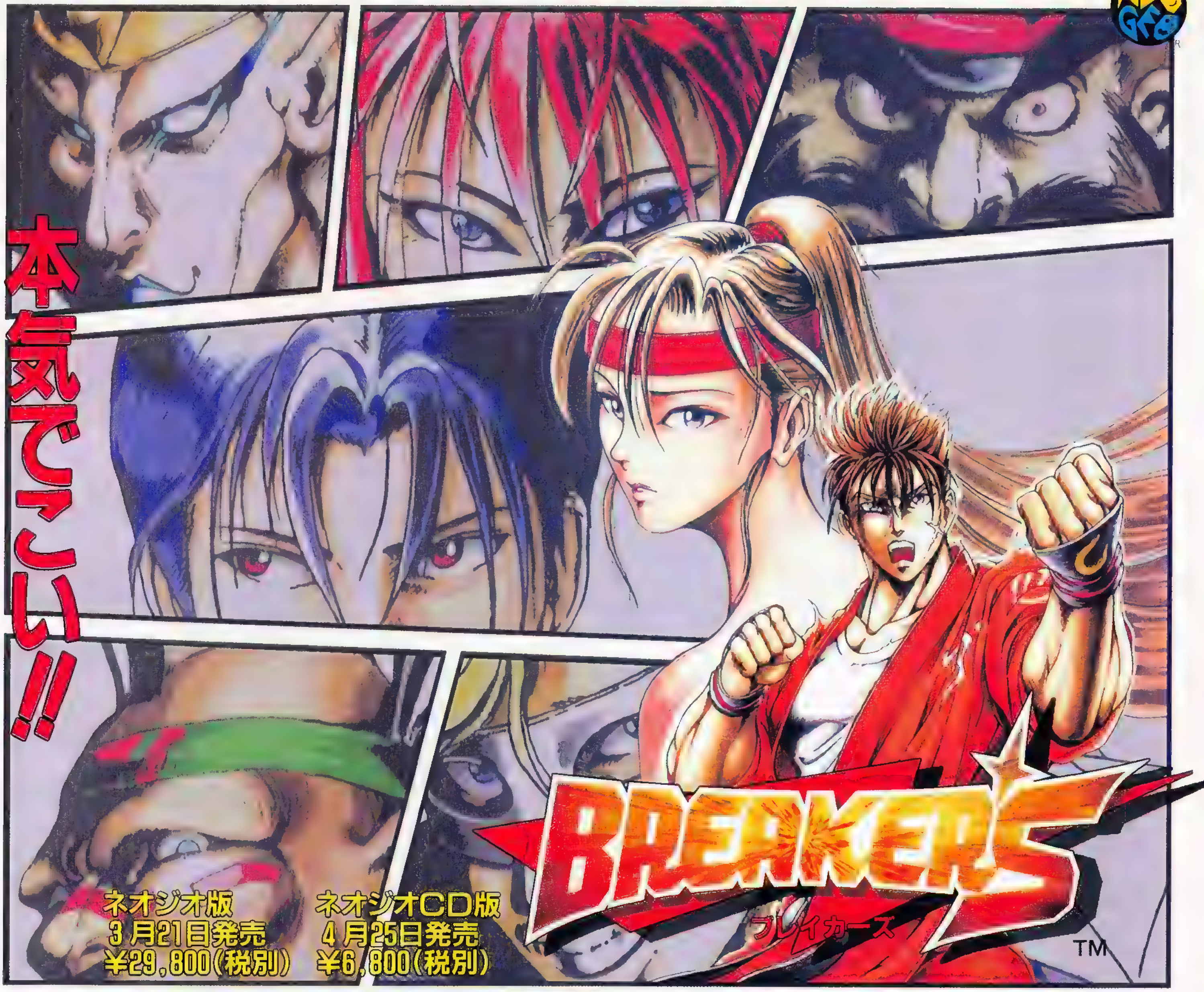



ここで素直にタイガーばっかりだと成長がない。




ブレイクショット入力を活用しろ。暴発注意だ。

# JOE







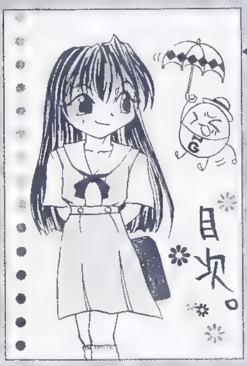
VISCO® 開発販売元 株式会社 ビスコ 〒171 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F TEL.03-3554-0124

# CONTENTS | GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・NO.193
4.30　30 April 1997

★価格改定のお知らせ★
　4月1日から、消費税が現状の3％から5％に引き上げとなってしまいます。それに伴い、本誌「ゲーメスト」も定価の改定を余儀なくされました。
　次号4月15日（5月15日号）発売号より、従来の本体価格485円（税込み500円）に対し、本体価格を1円値上げした形の本体価格486円（税込み価格510円）へ定価変更となります。
　くわしくは今号の191ページをご参照ください。

今月のむーちゃん




（埼玉県　裕木康隆くん）

## 命賭けます　新電影遊戯情報　春爛漫



## ときめく電波に誘われて



## ニューゲームジャングル



### 好評連載



### ゲーメストからのお知らせ



表紙：「ストリートファイターⅢ」　イラストby 藤原ひさし


### 掲載広告ご案内

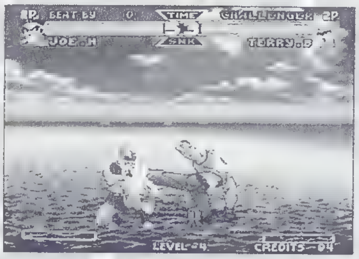
50項目です

## イケてるスウェーキック

オレっちの避け攻撃のスウェーキック。おう、餓狼2やガロスペのころに猛威を奮ったアレだ。

あのころに比べたらちび〜っとばかり弱くなったけど、それでも今でも十分現役で使っていけるくらいの性能はあるんだぜ。

この世界は連携のキツい連中が多いけど、そこに割り込んでいくのにスウェーキックは最適だ。キャンセルもかかるからハリケーンでも撃っておけばバッチリよ。







大攻撃や必殺技をガードした後が狙い目だ。

避けて止めてキャンセルスクリュー。突進技を止めるのに重宝する。

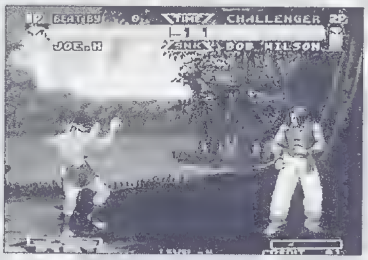
ちなみに避けキャンセルスクリューや避けキャンセルスライドは、スクリューの出かかりのスキのデカさを解消してくれるから重宝するぞ。

## 連続の攻め方

オレ様の攻めは、飛び道具で牽制、突進技で突っ込む、跳び込むの3つに分けられる。

オレ様はボガード兄と違って、突っ立ったポーズで飛び道具を撃つから、跳び込まれたときに攻撃をくらいやすい。爆裂ハリケーンもスウェーに弱いし、3つも竜巻を飛ばすわりに跳び込まれやすい。

だから、もう飛び道具は思い切って至近距離で撃つに限る。目の前でいきなり爆裂ハリケーン。コレだ。少なくとも跳び込みからの連続技をくらう心配がない分、近距離で撃ってしまったほうが安全、いや危険が少ない。ある程度間合いが開いてしまった、いわゆる「なんか、オレ飛び道具撃ちたいっす」間合いで撃つのは控えよう。先読みされたら死んだと思え、だ。




このキョリ、撃ったら死ぬぞ。

それと相手を画面端に追い詰めて近距離で爆裂ハリケーンを撃つとヒットしても反撃されるから気を付けてな。

次に突進だな。相変わらずというか、小スラッシュもカカトもガードされても打撃による反撃は受けない。ガードさせたらすぐに手を出してくるような相手なら単純にスラッシュ→タイガーといってもいいが、タイガーを待って手を出さないような相手なら、さっきも言ったような入力法でブレイクショットも狙いつつ、こっちも様子を見るんだ。本格的に手を出してこないなら投げちゃえ。そうしてこそタイガーキックも生きてくるんだ。

突進技と言えばプレッシャーニーもあったな。地上を移動しているときの当たりは強いんだけど、ガードされたときのスキの大きさが尋常じゃないから使いにくい。これも思い切って目の前で出しちゃえ系の技だ。

突進技というわけではないが、ダッシュCも使える。オレ様は基本的に足が短い(怒)ので、少し間合いが離れてしまうと攻撃が届かなくて困る。そんなときに間合いを詰めつつ攻撃できるのがダッシュCだ。去年(リアルバウト時代)はキャンセルもかけられたもんだが、まぁ泣き言は止めておくか。

そして跳び込み。もう跳び込む時はジャンプCだけ使ってれば問題ないんだが、ノーマルジャンプと小ジャンプでは出る技が違うということだけ注意しろよ。

ノーマルジャンプCは下・横ともそれなりに強い蹴りが出て、小ジャンプCだと横方向への蹴りが出る。小ジャンプCはハッキリ言って跳び込みには向かないので、近い間合いから跳び込むときは特に注意しよう。

正面からの跳び込みではめくりになるような技がないので、空中振り向き（ジャンプ中D）などをうまく使おう。




下・横方向に強いジャンプC。




で、こっちが小ジャンプC。使えない。

## そして…炎の指先

最後に追い打ち攻撃の炎の指先（ただし攻撃カナシ）について説明しておこうか。

真の闘士は挑発にも気を使うもんだ。ダウンさせるごとに「立て、おら〜っ」と言ってたんじゃ、かえって興醒めだ。1ラウンドに1回、できれば1試合に1回、ここぞというところで使え。

ザキ（山崎）やマイちゃん（舞）のように起き上がり攻撃を持っている相手に近距離で使うと、硬直中に攻撃されるぞ。まぁ、オレ様は強すぎるからそれくらいのハンデはへでもねえけどな。わっはっはっは〜。




オレが主役だぁ〜!!分かってんのかぁ。ちょっと人気あるからって…以下略。




うえ〜っ、ペッペッ。なにすんだ、おめえよ。

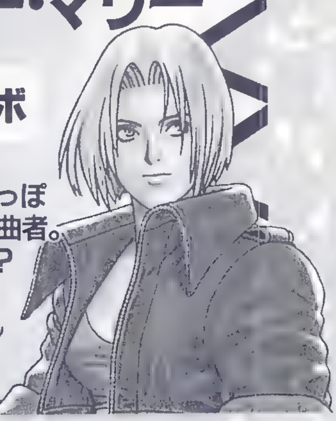
JOE

続き

最後に悪は勝つ!

# 裏ブルー・マリー

## コマンドサンボ



ブラックカラーの悪っぽいマリーは、かなりの曲者。使いこなせば最強か？

担当：ブラックももやん

### その名はブラック！

リアルバウト時代のマリーをバージョンアップさせた隠しキャラ、裏マリー。

必殺技に打撃系は一切なく、すべてが投げ技となっているので最初のうちは扱いづらいキャラである。が、慣れてしまうとかなりの強さを発揮するキャラでもある。使いこなせば最強に近いので、根気よく使ってほしい。

攻略とは関係ないが、裏マリーは目つき、性格が違う。結構「悪」っぽいのだ。そこで、B(ブルー)・マリーに対して、B（ブラック）・マリーと呼んであげよう。

### [illegible]の[illegible]2号

まずは、ブラック・マリーの必殺技の性質と、使い所を説明していこう。

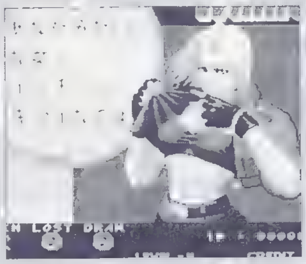
●M・スパイダー

スピンフォールのような軌道を描きながらジャンプで跳び込み、相手の頭上を取ると投げに移行する技。

投げ技なので、距離さえ正しければガード不可能。ただし、相手がしゃがんだり、ジャンプしてしまうと投げは成立しない。

相手を端に追い込んだ状態で、ときどき使うと決めやすいが、不確定要素（決まりにくい）が多いので、忘れたときに使うのが効果的だ。

この技はブレイクショットにもなっている。ブレイクショットを使う状況にもよるが、地上のコンビネーションに使うことができれば、かなりの確率で決まるぞ。



目つき、セリフともに悪っぽい、ブラック・マリーだ！




意外と使いやすい、ブレイクショットだ。

●M・スナッチャー～フェイスロックコンボ

浮いている相手をつかみ、叩きつけるのがM・スナッチャー。そこからフェイスロックに移行するのが、フェイスロックコンボだ。

M・スナッチャーは、空中の相手しかつかめないので、普通に使うのは難しい。かといって、対空技に向いている訳でもない。となると、連続技として使うしか道は残ってない。

連続技に組み込むとなると、相手を浮かすコンビネーション、通常技からつなげる必要がある。考えられるのは、レバー下A（B）→レバー下C→M・スナッチャーのコンビネーションだ。浮かしてスナッチャーでつかむ、基本である。だが、これよりも簡単で強力な浮かせ技がある。それは、レバー下C（強足払い）だ。強足払いにキャンセルして出せば、ダウンする前の相手を空中でつかむことが可能なのだ。複雑なコンビネーションは必要ないので、このほうが簡単。また、対ライン攻撃の下Cからつかむことができるので、ますますもって覚えてほしい。

フェイスロックコンボの後は、追い打ちのレッグプレスが絶対に決まるので、ここまでが1セットだ。

●ストレートスライサー～M・クラブクラッチ

ストレートスライサー（以下Sスライサー）はノーマル・マリーと同じ名前だが性質は若干違い、立ちガード可能になっている。Sスライサーがヒットしたときに追加コマンドを入力すると、M・クラブクラッチに移行する。

Sスライサーの欠点としては立ちガード可能なのと、遠距離で当たった場合、クラブクラッチに移行できないことだ。Sスライサーの先端部分からは、移行できないことに注意しよう。

ダメージはノーマル・マリーのSスライサー～スタンファングと同じだが、クラブクラッチの後に追い打ち攻撃のレッグプレスが確実に入るので、その分を考えるとちょっとだけ強力だ。

### 裏ブルーマリー必殺技表

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| M. スパイダー★ | ↓↘→+C |
| M. スナッチャー | →↓↘+B |
| フェイスロックコンボ | M.スナッチャー～↘→+C |
| ストレートスライサー | ←→+B |
| M. クラブクラッチ | S.スライサー～←↙↓↘→+B |
| クイックスウェー | A+B |
| バックドロップ | Q.スウェー～→↘↓↙←+C |
| M.タイフーン | →←↙↓↘→+BC |
| M.ダイナマイトスウィング | A・A・←・B・C |



しゃがみCで浮かしてから…



Mスナッチで追い打ちだ！



先端部分がヒットしてしまうと…

●クイックスウェー～バックドロップ

クイックスウェー（以下Qスウェー）は、前作のリアルバウトまであった、回避専用の技。Qスウェー中は完全無敵で、投げ以外の攻撃は無効にされる。Qスウェー中にコマンドを入力し、相手が投げ間合いにいるとバックドロップ（投げ技）となる。

このQスウェー～バックドロップは非常に使い勝手がよく、EXマリーの最も優れた部分と言えるだろう。なぜか



クラブクラッチが外れてしまうのだ。

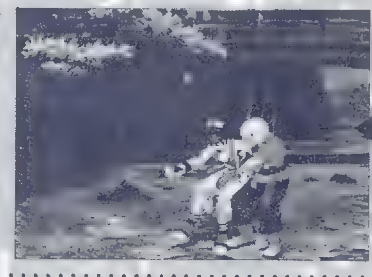
MARY

というと一つはQスウェーからすぐにバックドロップが出せること。もう一つはバックドロップを入力して、失敗(相手が間合いにいない)しても、なにもリスクがないことだ。

例えば相手がジャンプで攻めてきて、それをQスウェーで避ける。ここで相手が連続技狙いで通常技など出そうものなら、バックドロップになるだろう。無敵技を出したとしても投げが成立しないだけで、Qスウェーの無敵が持続するだけなのだ。



Qスウェー中は、完全無敵（投げはダメだけどね）。



で、コマンド入力すれば、即投げにつながるぞ。

かなり強力なスウェーだが、多少リスクがある。それは、スウェーの最後に少しだけ硬直があることだ。その場に停滞して、攻撃力を保つ技(ローレンスのブラッディフラッシュなど）をQスウェーで避けたとしても、最初のヒット分だけで、後半の数ヒットは当たってしまうのだ。避けるべき技をしっかりと見極めることが重要だぞ。

●M・タイフーン

前作の超必殺技である、M・タイフーン。移動グラフィックはノーマル・マリーのM・スプラッシュローズと同じなのだが、決定的な違いがある。それは、ガード不能である点だ。ガード不能ではあるが投げ技なので、相手が空中やガード硬直中、ヒット硬直中に出しても投げは成立しないことに注意。

ガード不能というのはとにかく強い。近～中距離で突然出すだけで、効果があるだろう。意外と移動する距離は長いので、博打で使ってみる価値ありだ。

ほかの使い方として、起き上がりにリバーサルで使う方法もある。相手が近ければ、かなりの確率で決まるぞ。

ライン移動で回避されると悲惨だが、体力が半分以下の時は積極的に使っていこう。

●M・ダイナマイトスウィング

潜在能力であるダイナマイトスウィング(以下Dスィング)は、ブラック・マリーにとって



近距離Cをキャンセルすれば…、




M・Dスイングにつながるのだ。超強力だぞ！

数少ない打撃技なのだが、普通に出してヒットさせるには、かなり無理がある。よって、連続技にしか道は残されていない。連続技としては、近距離Cにキャンセルをかけて使うのが基本だ。それほど難しいものではないので練習してみよう。

## 関節の女帝

必殺技を覚えた所で、フローチャートを見ながらブラックマリーの戦法を説明しよう。

攻撃のきっかけは、基本的にはジャンプBだ。なぜかというとマリー(ノーマル、ブラック両方)のジャンプBは、攻撃判定が強攻撃と同じで、ヒットすると仰け反りが大きいからだ。



仰け反り、ガード硬直ともに強攻撃と同じ判定なのだ。

ダメージこそは小さいが、連続技につなぎやすいので、リスクが少ないのだ。よって、この技が基本となる。

ヒットした場合の基本連続技は2つ。JB→近C(2ヒット)→Sスライサー→クラブクラッチ→追い打ちと、JB→下C→Mスナッチ→フェイスロック→追い打ちのどちらかだ。簡単なのは前者だが、ダメージならば後者である。いつでも狙える、後者を練習するのがいいだろう。

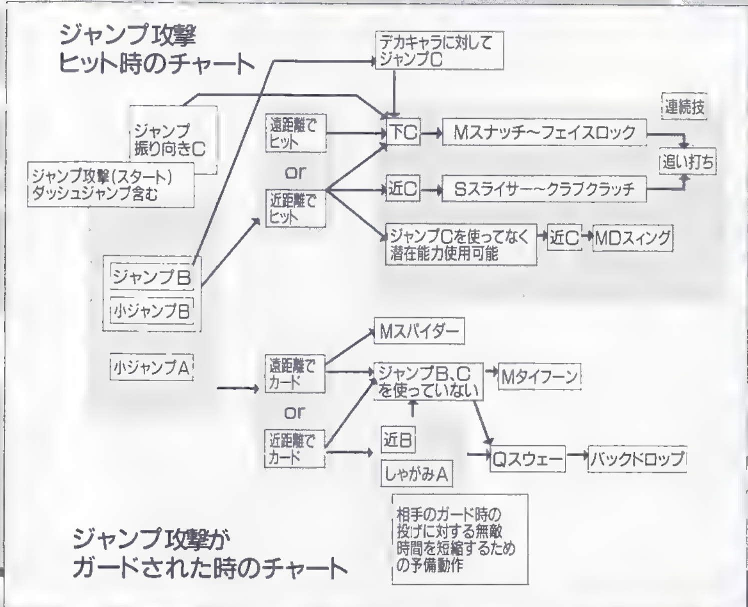
潜在能力を使った連続技は、ジャンプBからしか入らないことに注意。ジャンプCからでは連続技にならないぞ。ジャンプ攻撃をガードされた場合は、投げを積極的に狙っていく。狙う投げは、Qスウェーからのバックドロップ、M・スパイダー、M・タイフーンのどれかだ。

ジャンプBから入った場合、直接Qスウェー→バックドロップ、M・タイフーンを出しても投げは成立しない。これは、ガードしてから少しの間、投げに対する無敵時間が発生するからだ。普通、弱攻撃ではそれほど長い時間ではないのだが、マリーのジャンプBだけは特殊なのだ(ジャンプAから直接投げられるのが普通)。この無敵時間を短縮させるために、



ジャンプB、Cから近づいた場合には、近距離弱攻撃を出してから…、

地上で弱攻撃をガードさせてから、投げを狙いにいこう。チャートにはないが、対空技としては、Qスウェーをオススメしよう。Qスウェー→バックドロップ狙いが強力だぞ。






Qスウェー→バックドロップだ。ジャンプAからなら、直接QスウェーでOKだぞ。

# 皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

**リスト以外にも豊富に取揃えてあります。**　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

**アイレム**
R-TYPE Ⅱ　10K
R-TYPE レオ　12K
迷宮島・妖獣伝　各5K
イメージファイト　10K
ビジランテ・大工の源さん　各2K
10ヤードファイト　5K
ロードランナーⅠ・Ⅳ　各28K
〃　〃　Ⅱ・Ⅲ　各22K
四川省　2K
四川省 Ⅱ　3K
くっすんおよよ　3K

**SNK**
サイコソルジャー　68K
サスケvsコマンダー　28K
ギャングウォーズ　5K
ストリートスマート　5K
イカリ Sなし　5K
ネオジオ業務用
MV-1 基板　18K
☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式　10K
メモリーカード(新品) 3枚付

**カプコン**
エグゼドエグゼス　28K
ガンスモーク　28K
ストリートファイター　15K
SF-Ⅱ　5K
SF-Ⅱ　ダッシュ　6K
〃　ターボ　8K
USネイビー　18K
アレスの翼　18K
チキチキボーイ　20K
ひげ丸　18K
大魔かい村　18K
マジックソード　18K
ナイツオブザラウンド　15K
ストライダー飛竜　28K
天地を喰う Ⅱ　10K

**CPⅡ 各種 格安**

**TOA PLAN**
ゴークス(レバー対応)　2K
ドギューン　10K
V-5　8K
フィグゼイド　6K
達人　4K

**コナミ**
グラディウス(電源H付)　35K
〃　〃　Ⅱ　25K
〃　〃　Ⅲ　25K
スーパーヘリ・コブラ (c)　5K
パロディウスだ　3K
クライムファイター　10K
〃　〃　2　12K
出たなツインビー　3K
マーシャルチャンピオン　10K
ツタンカーム　18K
パンクショット　3K
すすめ対戦ぱずるだま　10K
サーカスチャーリー　15K
GX ROMボード 格安　1K～

**ジャレコ**
プラスアルファ　28K
ロッドランド　15K
セイントドラゴン(天聖龍)　6K
スーチーパイⅡ(ロム)　2K
P-47エイシス　2K
湾岸戦争　2K
ゲーム天国　2K
メガシステムマザー 格安

**セガ**
麻雀ちゃん雀荘 H付　10K
アッポー　15K
フリッキー　12K
ファンタジーゾーン　15K
タイムスキャナー16B　5K
カルテット 2 16A　18K
シャドーダンサー　8K
ボナンザブラザーズS24)　10K
ガルディア　15K
ごんべえのあいむそーりー　18k
テディボーイブルース　18K
青春スキャンダル　15K
アップンダウン　18K
ピットホールⅡ　28K
ワンダーボーイ (c)　5K
モンスターランド　10K
バーニングライバル　20K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス　各1K
バーチャーファイター　10K
(コンボ用ハーネス付)

**タイトー**
スペースインベーダーCL　25K
クイックス 純正　18K
アルペンスキー　25K
ジャングルキング　25K
ドクタートッペル探検隊　5K
べんべろべー　18K
メイズオブフロット　3K
シーファイターポセイドン　18K
ファイティングホーク　3K
中華大仙　3K
パズニック　10K
バブルボブル　15K
黄金の城　28K
飛翔鮫(F.SHARK)　5K
究極タイガー　8K
アルカノイド S付　5K
〃 リベンジー S付　8K
ヴォルフィード　3K
レイメイズ　18K
フォーティ ラブ　10K
イグジーザス　12K
レインボーアイランド　18K
女三四郎　25K
アラビアンマジック　18K

**F-2 マザーボード付**
プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア25K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー　3K(大基板)

**F2-Sub**
クレヨンしんちゃん、クイズHQ、クイズ人生劇場、ゆうゆのクイズ、クイズクエスト、地球防衛軍、栄光の甲子園、トキメキチャート、ファイナルブロー、　各1K

**F3-Sub カートリッジ**
ダライアス外伝　2K
バブルシンフォニー　1K
エレベーターAcリターン　1K
パズルボブル2　1K
アッカンベーダー　1K
逆鱗弾　1K
一他、各種格安　F3マザー特価

**デコ**
空手道・ロボコップ　各 5K
ダークシール　8K
〃　〃　2　10K
スクランブルエッグ　18K
ウルフファング　18K
クルードバスター　5K
タンブルポップ　5K
ファイターズヒストリー　4K
プロゴルフ・テニス　各3K
マジカルドロップ　2K
〃　〃　+1　5K

**テクノス**
くにお君　6K
ダブルドラゴン　3K
ドッチボール　1K

**ニチブツ**
アームド エフ　5K
テラクレスタ(FM音源版)　10K
五目ならべ(連珠)　3K
クレージークライマー(c)　18K
ムーンクレスタ (c)　12K

**UPL**
シュトラール　8K
ムスタング　8K
バンダイク　3K
タスクフォースハリアー　5K
ゴモラ　5K
アクロバットミッション　3K
ノバ2001　8K

**ユニバーサル**
コスミックモンスター　88K
ミスターDO (c)　3K
Mr.Do ユニコーン　10K
Mr.Do ワイルドライド　12K
ジャンピングジャック　15K

**テクモ**
アルゴスの戦士　18K
スターフォース　15K
ワールドカップ 90　3K
ガンティーラー　5K
雷牙　10K
サンダードラゴン　10K
ボンジャック　18K
がんばれギンくん　5K
スイマー　18K

**ナムコ**
ナムコクラッシクVol1　12K
〃　〃　Vol2　35K
マーベルランド、オーダイン　18K
アサルト　パネル付　28K
ニューラリーX　15K
ドラゴンスピリット　28K
グロブダー　25K
マッピー　15K
ギャプラス　8K
ドルアーガの塔　28K
コズモギャングビデオ　5K
スカイキッド　28K
F/A　10K
スーパーワールドコート　3K
スーパーパックマン　28K
ゼビウス　10K
ティンクルピット　3K
ギャラガ　5K
パックギャル(ミスパック)　10K
パックマン(c)ハングリマン　10K
ギャラクシアン(c)PⅢロム付　5K
SI ROMキット　各5K
デンジャラスシード、びすとる大名、ギャラガ88、ワールドコート、パックマニア

**その他**
戦国エース　15K
ウルトラマン・クラックス　各2K
スーパーイーグルショット　3K
五月陣戦　3K
ハイパーデュエル　8K
スカイスマッシャー　3K
ポラックス　2K
SDガンダム、上海　各2K
ニュージグザグ　10K
ブレイゾン・ガルメデス　各2K
ドンキーコング　28K
クレージーコング　10K
ファイアーバード(c)　18K
連珠貴族　3K

**一珍品・逸品一**
サーカス(風船割り)　80K
カベール P付　38K
バーディ　12K
ボレンチ　28K
キャプテンスタントマン　18K
シルバーランド　28K
ペラチャン　38K
Qバート　38K
フェニックス　10K
センティピード アタリ　48K
ブラックホール　18K
レッドUFO　18K
銀河帝国の逆襲 (c)　18K
ストリーキング　28K

**麻雀**
ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局，ファンクラブ 夏物語，麻雀フライデー，ビタミンC，ズームイン 雀師，麻雀大予言，ねるとん牌鯨団，各1K　麻雀学園，七次元の妖精，グッとE雀，殺人事件 大人の麻雀、各2K
トリプルウォーズ，クラブ90，極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華の舞、舞妓花　各3K
スーパー◯禁版　10K スーパーリアルⅢ4K　スーパーリアルⅣ5K　スーパーリアルV5K

**大型機の迫力が家庭で**
ダライアス（3画面）　38K◎
サンダーブレード　(a)　10K
アフターバーナー　Ⅱ　(a)　12K
ギャラクシーフォースⅡ　(a)　20K◎
ストライクファイター　(a)　25K◎
スーパーチェイス　28K
サンダーセプターⅡ　28K
スターブレード　V21(a)　28K
エアーコンバット　V21(a)　28K
ソルバルウ　V21(a)　28K
V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、
ギャラクティツクストーム　38K◎
ナイトストライカー　38K◎
ウォーリアブレード　10K

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
COMBO AV 専用ハーネス 付
画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群（TVは1台でOK） 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

**御注意**
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

**他社のコントロールBOXにも対応**

中古基板は、**全商品消費税込みです**

**在庫確認は必ずして下さい。**
通販の場合は、①現金書留 ②代引宅配便(ヤマト便)があります。 代引便利用の場合、代引手数料が1K加算されます

送料は1万円未満の注文のみ1K。1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の中間ハーネスは2Kです。

**分割払い始めました詳細はお問合わせ下さい。**

**基板高価買入**

**COMBO AVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMA規格コネクター）+JAMMAハーネスをサービス**

中古基板は**全商品消費税込みです**

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

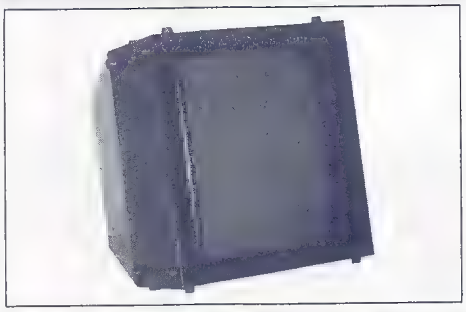
**定休日**
日曜日（祝日は営業します）

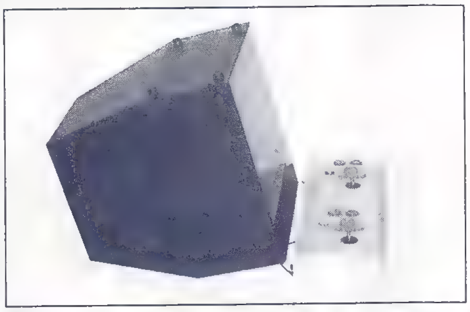
## 18インチカラーモニター発売中

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別

## 18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。





## 18インチモニター+コンボAVセット

**¥65,000**(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

## 中古基板情報はFAXで!24時間OK!

**●操作方法●**
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

**★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応**

**すべてが標準装備**（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

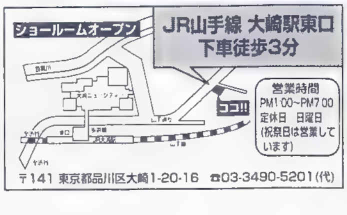


映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

**12ボタン全てオートトリガー可。**
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

## 新型コンボAV発売中!!

**満足のいく性能で安心価格**
"コンボAV"（12ボタン）
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)……………¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)


## (株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも……
TEL.03-3490-5201(代)　FAX.03-5496-1047

今回も気合入ってます!!

# Virtua Fighter 3

©SEGA 1996

## 肘（⇨Ⓟ）が使える理由



第２回に説明したとおり肘は中段。しゃがんだ相手はよろめく。



単発技をガードした。ここで肘を使ってみよう。



もう一つの肘の強さは、発生が早いこと。手を出せば潰せる。





ガードされても返し技はないので読みでカバーできる。

- 発生が早いので攻めに向いている
- ガードされても反撃を受けない

# 使える技を探そう

## バーチャビギナーのための救済計画 ～第４回～

担当:バーチャチーム　ヘルパー:借金

第1回でコマンド入力のコツ、第2回でガード、第3回で投げについて、初心者がより楽しくプレイできるように各々のライターが分かりやすくを目標に頑張って説明していくこの企画。4回目を迎える今回では、打撃技についての説明をしていこう。

### 攻めの打撃技はどれを使うの？

バーチャ3のキャラは数十にも及ぶ打撃技を持っている。だからいざ攻めようと思っても、初心者はどの技を使えばいいのかさえ分からない。

そこで上級者にどうやって闘うのかを尋ねると、「まずは肘だね。ガードしたら肘と投げを使い分けてみな」という返答が圧倒的に多い。何をガードした後なのかの説明はなく、使い分けを当たり前のように要求したりするあたりは上級者ならではで、初心者にはまったく持ってちんぷんかんぷん。どうしてもバーチャ3の敷居の高さを痛感してしまうところである。

でも心配することはない。あせらずゆっくりと、ひとつひとつ覚えていこう。

上級者の言葉を真に受けて、ジャッキーのエルボースピンキックに代表される多段技の1発目をガードした後に肘を出してもキックで蹴られてしまう。多くを語らない上級者がいう「ガードしたら…」は、攻めのターンが移り自分が有利になったときのことを指していたのだ。だからまずは「ほとんどの単発技をガードした後は…」と変えてしまおう。これでガードした後に肘が使えるようになったわけだ。

次に「肘と投げを使い分けて…」というある意味バーチャの本質にあたる部分を理解しよう。

なぜ使い分ける必要があるかというと、

●選択肢が肘だけだと相手は立ちガードしているだけでいいことになるからである。しかし選択肢に投げを加えることにより、相手もこちらの行動によって対処を変えなければならなくなるのだ。これがいわゆる2択攻撃である。

肘が使える理由を理解したところで、前号の投げと同時に覚えていこう。この使い分けが分かってくれれば、読み合いのフィールドもそう遠くないはずだ。

### [illegible]コーナー

●前号の投げ講座はすごく参考になりました。おかげで相手の起き上がり上蹴りをガードしたときには、ブレーンバスターが決まりまくってます。
（神奈川県　レッドウルフ）

投げ抜けされると非常に危険です。次は連打をやめて大技にチャレンジしよう。

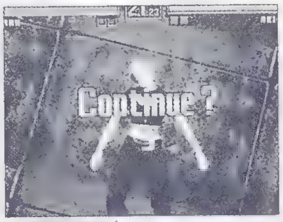
●ワンパン投げを練習したのですが、Pがほとんどすかってしまい逆に投げられたのでやめて連突草薙にしたところかなり勝てるようになりました。
（東京都　借金葵）

たしかに葵のPは短いから気持ちはわかる。でも記事にも書いてあったと思うが、ワンパン投げは下Pでも有効、もう一度練習し直してみてはどうだろうか？

踊る大攻略最前線
# ときめく電波に誘われて

相手の単発技をガードしたので教え通り肘で攻めてみた。しかし立ちガードされちゃったよ。

この後は反撃を受けないと説明したが、それはただ確定する返し技がないということであって不利な状況である。いくら読みでカバーできるといってもその選択肢を知らなければカバーのしようがない。相手が投げにくるか打撃でくるかを読み、それにあった行動をしよう。


行動が分からずに負けちゃった人は下のミニゲームで復習。

## 返し技って何?

肘のあとは返し技が存在しないから読みでカバーできることも理解してくれたところで、じゃあその返し技ってなんなのさ?ってな新しい疑問が生まれちゃった人のためにここで説明しよう。

返し技とは、技をガードした後、次に動けるようになるまでの間に入ってしまう攻撃のこと。一般的にいう当て身とは別物だから勘違いしないように。

たとえばジャッキーのサマーソルトキックをガードすることに成功した。ここでⓅⓀやダッシュしてからの投げを狙ってみると、面白いように決まる。これはジャッキーの技の硬直に入っているからで、投げ抜けられることはあっても君の攻撃が回避されることはない。このときに決まった確定技を返し技という。

返し技はあらゆる技にあるため、上級者ほど「あれのあとは投げが入る」とか知っていたりする。これもゆっくりひとつずつ覚えていこう。


前号をちゃんと読んでくれた人ならもう知ってるはず。


起き蹴りの上をガードしたら投げが入る。これも返し技。


なかには肘が返し技になる技もある。


返し技に投げが決まる技は決して少なくない。要ACT2。

## ミニゲーム 上と下を線で結ぼう

### 肘をガードされちゃったよ!!
### 助けてヘルパー(涙)

敵の行動

A:投げてくる　　B:いや肘だ

君の選択

ア:エスケープ　イ:ガード　ウ:肘

(答え)A―ウ　B―アorイ

## 使える技を探せ

使える技がもし肘だけだったならば、それはVF3ではなくただの肘ゲー(つっこみ不要)で終わってしまう。

第2回で説明した判定のように中段技、下段技でガード方向が異なることや、前号で説明した投げがあればこそ、読みという要素も生まれてくるもの。

これらをふまえ、ここでは使える技の条件を探っていってみよう。使える技は大きく分けて3パターン。

●技の発生が早い

発生が早い技は、自分が有利な状況になったときに使っていくことができる。相手の技よりも早ければ相手の攻撃を潰してヒットする。

前述した肘がこのグループに入る。また技を潰す目的ならⓅが最適(前号ワンパン投げ参照)。

発生の早い技は、使える場面が多い代わりにダメージは全体的に低め。よってその後の読み合いを要求される。例:よろけたら中段技と投げの2択


発生は肘と同じだけど例外です。

また例外としてサマーソルトキックのように発生が早くダメージが高いものもある。

●ガードされた後に派生する技がある

ジャッキーのローキックやサラのトーキック、パイの蒼下捶やラウの肘撃といった技は、相手にガードされた後に攻めの選択肢が残る。攻めの選択肢があるということは、相手も簡単に攻めに転じられるわけではないのでそれだけで武器になったりする。

派生する技があり、さらに発生が早ければいうことなし。

●大ダメージが狙える

技の発生が遅かったり返し技が存在するなどというデメリットを持ちながらも、ヒットしたときの爆発力がありそれだけで相手にプレッシャーを与えられるなら、それは使える技。

アキラの馬歩衝靠やウルフのローマッシュ、ラウの飛燕転身掌といった技が代表的。


相手が警戒するほどの技なら使えるといっていい。

とまあ一気に説明したけど分かってくれたかな。文中に出てきた固有技名を見てピンとこなかった人は調べるなり人に聞くなりしてほしい。

使える技と一言でいっても使う場面を誤れば、カス技になってしまうものもある。まずは肘系の発生の早い技をメインにフローチャートを大きく作ろう。慣れてきたらそこから徐々に細かく増やしていけばいい。私(筆者)もVF2を始めたてのころはボディブローとボディスラムの自動2択しかしなかった。それじゃあダメだと考え始めたところから上級者への道が開けてくると思うぞ。

## ライターズセレクト 俺が認めた使える技

草薙で決まり。使い勝手いいよ、いつ使ってもいいし、みんなくらうし、ガードされたらって?大丈夫、されねーよ。　(借金)

獅子だね。えっ打撃?それなら馬歩かな。チャンスにはダッシュしゃがみからの馬歩が効果的、一気にダメージを与えてこそイケてるアキラでしょう。　(GYU)

中突っ張り以外俺には見えんぞ。一押し二押しっていうか数を適当に変えてそこから投げてまえ。　(アディ)

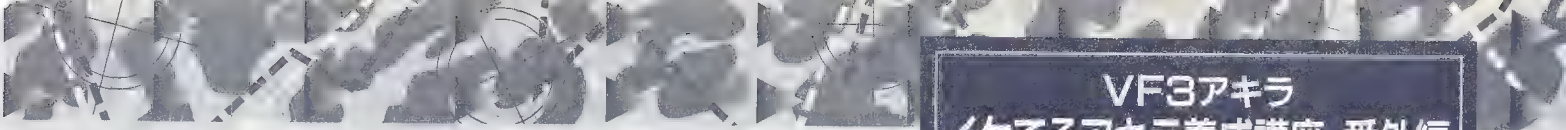
自分が有利な状況になったらなにがいいかって?狙うなら後ろ後ろⓀ引きⓅ(背歩掃手のこと)だね。

なんつーの、技を出してきそうなとこでそれを見切ったときの爽快感っていうの、決めるしかねーよ。　(SHO)

## 次回予告

次回は燃える男GYUが再登場ーエスケープを君たちに伝授するぞ。


借金の熱きラブコールを巧みに避けるMVP!!



VF3アキラ
イケてるアキラ養成講座 番外編

# アキラの投げを抜けてみる…

**アキラの投げを抜けたあとに発生する攻防をチェック!**

担当:GYU

## 横投げ確定は存在しない…

本誌No.190で掲載したキャサ夫による投げ抜け講座「確定の事実とは…」。このコーナーでは「確定の事実とは…」で触れられなかったアキラの投げ抜けについて、解説していこう。

まずアキラの正面投げは基本投げのP+G投げとコマンド投げ合わせて、計7種類ある。

このうち、投げ抜けした後に仕切り直しになるものは4種。P+G投げの倒身掃腿とコマンド投げの鴿子穿林、進歩里膀、順歩翻膀である。

投げ抜け後に返し技が確定するものとしては、大纏崩捶の存在が挙げられる。

投げ抜け後、完全に五分の状態になるものは心意把と獅子抱月の2つ。

これらを分類したうえで、さっそく細かい解説に入ろう。

## 投げ抜け後仕切り直しの投げ



倒身掃腿、鴿子穿林、進歩里膀、順歩翻膀の4種は、投げ抜けを行うと間合いが離れるので、仕切り直しとなる。

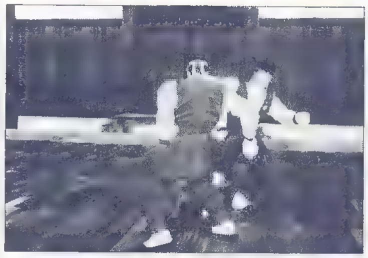
もちろん各投げ抜け後の状態は、角度、距離、硬化時間といったさまざまな要素により優劣が生じる。同時に同じ技を繰り出した場合、完全に互角の状態は鴿子穿林のみで、ほかの投げは投げ抜けしたほうが若干有利となっている。注意してほしい。



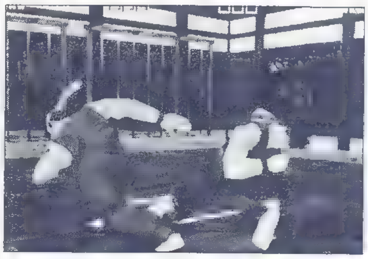
倒身捜腿 P+G



鴿子穿林 ⇘P+G



進歩里膀 ⇙P+G



順歩翻膀 ⇩P+G

## 投げ抜け後反撃確定の投げ

大纏崩捶





大纏崩捶の入力コマンドは←→P+G。つまり投げ抜けコマンドは→P+Gとなる。

さて大纏崩捶を投げ抜けした場合、アキラが投げ抜けした相手に背後を見せるカタチになる。

このときアキラとの距離はかなり開いているように感じるかもしれないが、硬直が解けたと同時にアキラに向かって走り、すかさず背後投げを入力すれば返し技として成立する。

これに対しアキラ側は、相手の投げ失敗を期待するぐらいしか手だてがない。一応、背後攻撃を入力して相手の失敗時に備えるようにしよう。

ちなみにアキラVSアキラにおいては、投げ抜けしても返し技を決めることはできない(アキラの背後投げはキャッチ投げであるため)。

## 大折江に注意せよ!





アキラの背後投げ、大折江の属性はキャッチ投げとなっている。ほかのキャラでは背後投げが返し技になる状況でもアキラは例外の場合も多い。

## 投げ抜け後五分となる投げ

心意把と獅子抱月は投げ抜けした後、完全に五分の状態となる。

このときに互いに取るべき行動は、ズバリ「投げ」。打撃では絶対に相手の投げに負けてしまうからだ。ただし投げ抜け→投げ抜けとなった場合は、打撃が投げに勝つ。注意。



心意把 ⇨P+G





獅子抱月 ⇘P+G

# 鷹嵐と闘うときに…
# 鷹嵐限定コンボ

鷹嵐にしか入らないコンボ。
リオンにはこんなものが入れられるのだ。

担当:SHO

鷹嵐にだけ、入れられることのできる連続技は、今までもいろいろと紹介してきたが、細かいところになると、まだまだ紹介してないものがある。

そこで今回はリオンにおける、鷹嵐限定コンボを紹介していこうと思う。

## 限定コンボ

今まで紹介してきたものも含めておさらいしていくと、掛統腿（⬆ⓀⓀ）が連続ヒットとなり、そのあと打撃か投げの2択攻撃になるというものがある。これは鷹嵐が下段攻撃の露払い(⬇Ⓟ+Ⓚ、Ⓟ+Ⓚ）をよく使ってくるため、下段攻撃をスカすことのできる旋風連腿は、有効な攻撃連携となる。

ほかには、連環穿掌（ⓅⓅⓅ）を使ったコンボがある。普通は、連環穿掌で相手がダウンしたあとには追い打ちや、連続攻撃となるコンボは成立しないのだが、相手が鷹嵐だった場合にかぎり、連環穿掌のあとに前掃腿を追い打ちとしていれることができるのだ。

鷹嵐の攻撃連携に割り込むときには、とりあえずパンチボタンを連打して連環穿掌を出せば緊急回避にはなる。しかも、相手がダウンしたところに前掃腿のおまけ付きというわけだ。



連環穿掌がヒットしたら、



前掃腿が入る。

ただでさえ威力の少ないリオンは打撃をたくさん与えないかぎりきついので、こういうところはしっかりとダメージを奪っておきたい。

ここで紹介するコンボは、リオンを使っていて相手が鷹嵐で乱入してきたときには、ぜひ狙ってみたいコンボだ。

では鷹嵐限定のリオン究極コンボを紹介してみよう。

まずは、攔下尖転（⇗P+G）で相手の背後に回る。次に、斧刃連端脚（⇨⇨KK）で背後から攻撃するわけだが、このときに注意しなければならないことがあり、斧刃連端脚を背中に当てなければならない。つまり鷹嵐が前のめりでかつ、うつ伏せに倒さなければならない。文章にすると難しく思えるが、ほとんどの場合この状況になるのであまり気にすることはない。

その後、うつ伏せに倒れたところに軌腿（⇩K）を入れ、次に、疾歩昇穿掌（⬇⇨P）を出す。すると変な感じで疾歩昇穿掌がヒットし、最後にもう一度、斧刃連端脚を出せば、見事にすべてヒットする連続コンボになるのだ。

疾歩昇穿掌を当てたときに、鷹嵐は浮くわけではないのだが、ビクッと足が上がり、そこに斧刃連端脚がヒットするというわけ。その後、落穿手（相手ダウン時に⇘P）を入れてみるのもいい。

以上のような感じで連続技が完成するわけだが、まとめると…、

攔下尖転→斧刃連端脚→軌腿→疾歩昇穿掌→斧刃連端脚

となる。

このコンボで失敗しやすいところといえば、斧刃連端脚のあとの軌腿だ。ここは先行入力しすぎで軌腿が出なかったり、キックボタンを2回押して軌腿が前掃腿になってしまったりとミスが多い。ここの軌腿は早すぎても駄目だし、遅くても駄目。微妙なのだが、どちらかといえば、少し遅めに出すのがいいだろう。

軌腿がヒットしたあとは、そのままレバーを前に入れてパンチボタンを押せば疾歩昇穿掌が出て、ヒットしたら斧刃連端脚を出せば完成だ。

おもしろいコンボなので、リオンを使っているなら一度は試してみてほしい。



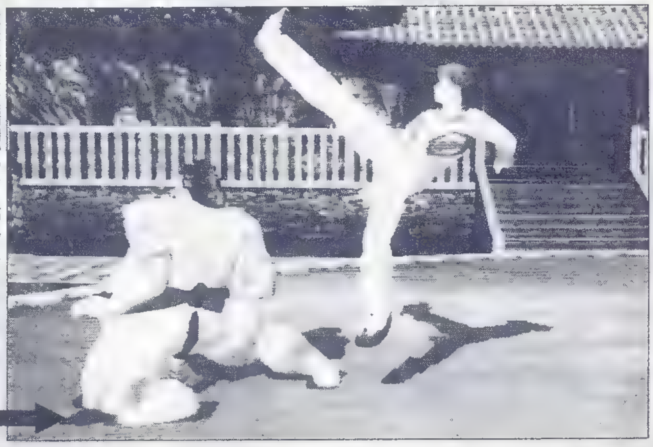
まず攔下尖転でくぐり、



斧刃連端脚を背中に当てる。ダウンしたところに軌腿。



しゃがんだ状態から疾歩昇穿掌。



最後は斧刃連端脚でフィニッシュ

## ステージ重視

# リングアウトこそがジェフリーの本性

**じっくりみると意外に性能が悪いキャラクター。が、これを補うほどの強さが「起こし」にある。**



やっぱりジェフリーはこれにつきる!!

　ジェフリーは何が強いのかをまず問うと、やはり数多い投げ技が一つ挙がる。そして、ダウンを奪ったあとに引き起こしてからの二択攻め。これが主なジェフリーの強さといえるだろう。

　さらにジェフリーの強い部分の極めつき、それはこれらの投げ技を決めるために重要となる「ローキック(基本技)」。これがカウンターヒットすれば、必ず投げることができるのだ。はっきりいって、これだけがジェフリーの強い点といっても過言ではないと思う。

　今回の対戦攻略、内容的には中級の下となるかも知れないが、ジェフリーを使うに当たっては再重要事項となるので、ぜひ覚えてもらいたいものを紹介だ。

### どんなときでもデビルリバースクロー(起こし)

　相手からダウンを奪った際、ダウン攻撃をせずに引き起こすことができるダウン投げ技の「デビルリバースクロー」。

　ダウンを奪ってダウン攻撃を決めずに相手を起こす。このメリットというのは、まずVF3で非常に見切りづらい起き上がり蹴りをくらうことがない。つまり、起き攻めをする必要がないということだ。で、相手を起こしたあとだが、この状況はもちろんジェフリー側に優先権があり、相手は受けにまわることしかできないのだ。

　では、今回このデビルリバースクローの決め所、というか打撃ヒット後必ず起こすことができる状況を紹介しよう。

　なお、ダウン後の起こしは相手に起き上がる気力がなければ、どの技でダウンを奪っても起こすことが可能。だが、これから紹介するものは起こしが確定しているものなので注意。

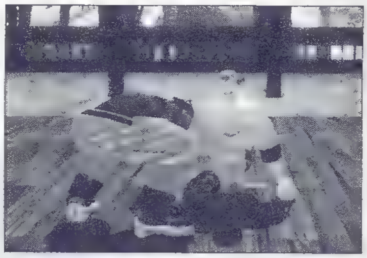
　投げ技
- ●スプラッシュマウンテン
- ●トリプルヘッドバット
- ●アームブリーカー（横コマンド投げ）

　しゃがみ投げ
- ●パワーボム
- ●アイアンクロー

　打撃
- ●ニーアタック（カウンター、ノーマルヒット）
- ●ミドルヘルスタップ
- ●ヘッドアタック
- ●ケンカキック
- ●ヒールアタック

　これらすべての技が、決まったあとに確定してデビルリバースクローで引き起こすことができるものとなる。

　これがまずジェフリーの重要な点の1つと捉えておいてほしい。



起こしの失敗…それは死を意味する…。

　では次に起こしたあとの攻防、いわゆる二択三択を説明しよう。

### 必ずしも有利ではない起こし後の攻防

　デビルリバースクローで相手を引き起こしたあとというのは、必ずしも有利な状況とはいえない。というのも、起こし自体には硬化が存在し、これは簡単にレバーとボタンによって回復することができるからだ。この回復をかなり早いタイミングでできれば、実際に2人が動ける状態になったときはほとんど五分になるのだ。

　つまり、起こされたあとは完全な相手との読み合いになるわけだ。

　ジェフリーが起こしたあと仕掛ける二択、動きは次の通り…。

- ●投げ狙い
- ●しゃがみ投げ狙い
- ●攻撃発生の早い中段技
- ●ローキック
- ●エスケープ

　これが主な動き。これらは相手キャラクターによっても選択が決まってくるが、基本的に考えなくてはいけないのは相手が暴れるか、暴れないかの2つ。

　起こし後、暴れて反撃するのは、もちろん投げを回避するため。受ける側としては、攻撃発生の早い中段技の肘などが理想となる。

　これに対しジェフリーは何をしたらいいのか？この問題の答えは3通り。相手が技を出してくる。つまり、カウンターを取ることが可能になるので、1つはローキックだ。ただ、ローキックは出の早い中段技になる肘には負けてしまう。

　だからここは、ローキックとエスケープ、または出の早い技でさらに相手の攻撃を避けることができる技、ミドルヘルスタップなどがお薦めだ。

　さて、立ち投げしゃがみ投げ狙いだが、これはジェフリーにとって実は一番リスクが高いものとなる。

　というのは、すべてが回復の存在があるため、投げはほとんど決まらない。しかし、先ほど説明した通りジェフリー「打撃でくるかも知れない」という部分から、起こし後固まりがちになってしまうのだ。これが起こし後の投げと打撃による二択攻めになる。

　一応、起こしをくらった相手は即回復をし、しゃがみ下がりをしていれば、立ち投げはもちろん、ほとんどの打撃をスカすことができる。が、それを完全にジェフリーが読んだ場合、しゃがみ投げにいくと相手がしゃがむと同時にしゃがみ投げが決まってしまうのだ。これがしゃがみ下がりをした相手側の唯一の欠点。

　まあ、いろいろと説明しましたが、ジェフリーにとって起こし後注意しなくてはいけないのは、ズバリ相手が暴れるか（上、中、下段）、しゃがみ下がりをするかの選択。

　暴れる場合、キャラクターによって出す技というのがある程度限定されてくるので、それを考えて対応することが重要になる。

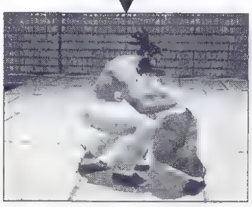
　どっちにしろ起こした状況というのは、ジェフリーが有利というのには間違いない。相手はただただ受けにまわるためのあがきでしかないのだ。あとは実際に街へ出て場数を踏むしかないだろう。

### ジェフリー 起こし後の選択

**相手を起こす**



さあ、どういく?



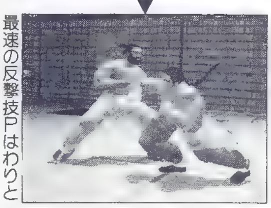
これが決まりゃあ勝ったも同然!?

**しゃがみ下がりを予想したしゃがみ投げ**



最速の反撃技Pはわりとありがち。ローキックでカウンターを狙え。

**上段反撃を予想したローキック**



基本的に五分と思っても間違いないので、この選択肢も必要。

**エスケープor様子見**

踊る大攻略最前線
# ときめく電波に誘われて

## これで起き上がりも安心
## 蹴り起き後のしゃがみ投げ対策

**下段硬化時って、しゃがみ投げか中段打撃かの二択だね。でも、この両方を回避することもできるんだよね。**

しゃがみ投げを持っている相手に下段攻撃をガードされてしまうと、まず迫られるのが中段攻撃としゃがみ投げの二択。で、次にしゃがみ投げの種類（鷹嵐、葵はコマンドが1つしかないので除く）、ウルフ、ジェフリーの3つの投げを読まなくてはいけない。

この状況、受ける側としては極めて不利となるが、下段攻撃をガードできた相手の読み勝ち、その報酬になる。

状況的には打撃と投げの二択があり、さらにしゃがみ投げの二択が迫られるのだ。これが今までのVFにおける道理。だが、この道筋をあるテクニックによって捩じ曲げることが可能になったのだ。それでは紹介しよう。

### 飛車角に対し金銀抜けちゅうのはどうか？

俗に「飛車角抜け」といわれているものがある。各種投げがあるうち、P＋Gとコマンド投げの2つを抜けることができるのだ。だが、この組み合わせは1つのコマンド投げのみ。つまり、コマンド投げとコマンド投げといった2通りの投げを抜けることはできない。あくまでもP＋Gと1つのコマンド投げだ。

今回紹介するのは、これに近いものがある。というのも、打撃と投げの2つを同時に回避することができるのだ。ここが違いの1つ。

具体的に説明すると、下段技をガードされたときが挙がる。しかも、この下段技は硬化時間が微妙で、中段技が決まらず、しゃがみ投げしか決めることができない。

このとき、確定しているしゃがみ投げだけを狙えば、投げ抜けされる恐れはあるが、優先権があるのにはかわらない。つまり、必ず投げ抜けを入力しておかないとダメージも確実にくらうというわけだ。この部分が攻める側の二択選択になる。相手が「必ず投げ抜けをする」ということは、打撃を出せば確実にヒットするということになる。これが、下段技をガードされたときのしゃがみ投げと打撃による二択攻めだ。

しゃがみ投げを回避するには、当たり前だがしゃがみ投げ抜けコマンドを入力しないといけない。で、この投げ抜けコマンドを入力したとき、相手がしゃがみ投げを失敗すると下Pが出て、この技によって相手の動きを止める。これはキャラクターによって、レバー入力（しゃがみ投げのコマンド方向）で異なる。舜帝なら酒を飲む（⇩P＋K＋G）場合もあるし、アキラなら崩拳（マシンガンニー抜け）が出るときもある。

このときに強力な中段攻撃を重ねられると、カウンターヒットで浮かされ、大ダメージを奪われるのだ。さらに肘打ちなどでも下Pが潰され、よろめかされて非常に不利な状況になってしまう。

このような内容にプレイヤーは困っているんじゃないかな？では、早速二択の回避法を説明しよう。

やり方は簡単で、しゃがみ投げ抜けの前にEボタンを入力して、それから通常通りにしゃがみ投げ抜けコマンドを入力する。タイミング的にはガードされて、その硬化時間が切れるちょっと前くらい。注意点としては、しゃがみ投げ抜けのタイミングは普段通り。つまり、この少し前にEボタンを入力だ。

これをやると、硬化中でも先行入力は受け付けていて、硬化が切れたと同時にEボタンの効果、エスケープの行動に移るのだ。

基本的にエスケープは硬化が解けないと、キャラクターが動くことができないため出ない。これと異なり、しゃがみ投げは硬化中でないと決めることができないので、Eボタン後すぐにしゃがみ投げ抜けを入力すれば抜けることができるのだ。

これで打撃がきても返し技にはなっていないので技をかわすことができ、さらに投げも回避ができることになる。

その他にも、マニアックなしゃがみ横投げがあるが、これはしゃがみ投げ抜けの下Pを相手がエスケープでかわして決めることができる。これも結局は、こちらが投げ抜け失敗の下Pが出ると想定した動きとなっているので、エスケープをしていれば絶対にくらう恐れはないので覚えておくといいだろう。

理解できましたか？しゃがみ投げが確定しているが、そこをあえて打撃で攻撃する。今までは、それが二択になっていたからであって、このテクニックによって打撃の意味がなくなり、二択にはならなくなったのだ。

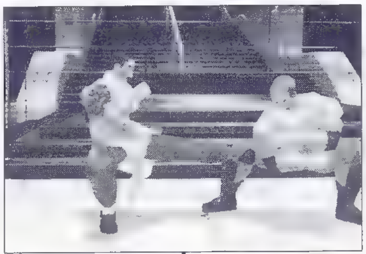
要は確定している場面でしゃがみ投げを決めておかないと、絶対にダメージを与えられることがなくなったわけ。このテクニックの存在によって、はじめの打撃と投げの二択は回避することができ、あとはしゃがみ投げの三択を回避するだけでいいのだ。

なお、エスケープをしても避けることができない技も存在するが、硬化時間の小さい技をガードしたあと攻撃発生の遅いものを出すことは、まずありえないと考えてよい。つまり、技をもらってもしゃがみ投げやカウンターヒットに比べ、微々たるものなので仕方がないと…。

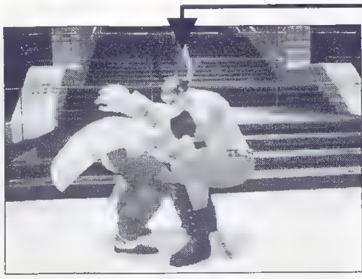
テクニック的には、あくまでも打撃のための保険エスケープとして使っていくといいだろう。これでくだらないダメージも回避可能だぞ。

これに似たようなテクニックは数あるが、今回はここまで。次に期待してくれ。

### 使用前　エスケープ



起き上がり蹴りをガード。

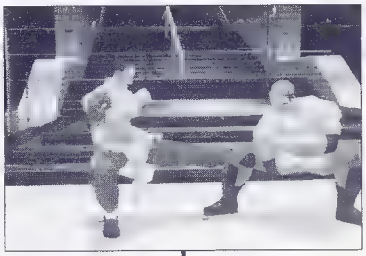


本来通りのしゃがみ投げ。ここだけは読み合いです。

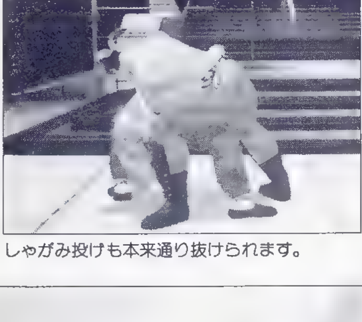


膝をくらって結局半分かい!!

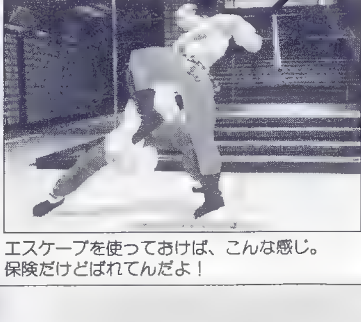
### 使用後　エスケープ



起き上がり蹴りをガード。



しゃがみ投げも本来通り抜けられます。



エスケープを使っておけば、こんな感じ。保険だけどばれてんだよ！

今回もいってみましょう!

# 旅立たざる者の章

やっぱり全キャラ載っているのっていいよね。
VF3Q&Aの回答も、このコーナーでやるかも!?

## ジャッキー

### 精神的優位を得ろ

ジャッキーの投げで最も使用頻度が低いのがネックブリーカードロップ。投げた後の状況やダメージ面から使えないとされているわけだが、相手を壁に追いつめて決めればウオールフェースクラッシュという投げ技に変化する。ダメージはやはり低いが相手がうつぶせに倒れるので起き攻めがしやすく、精神的ダメージは最大級。エスケープがあるためなかなか壁投げは狙いにくい技だが、死ぬまでに一度は決めてみたい。

壁に近いからといって壁投げを狙うのは判断が難しい。幸い投げ抜けされにくい(警戒されにくい)ことだし、ネックブリーカードロップの使用頻度を少し多めにしてみてはいかがでしょう。


トロアー、といくと思いきや、


反転してグッシャリ。決めて〜。

## サラ

### サラのエルボーは一味違う?

実際にプレイしてみればわかると思うが、サラのエルボーは相手にガードさせても間合いが開かないのである。他のキャラでエルボーを使うと相手を押してしまって間合いが離れてしまい、すぐに投げのコマンドを入れても投げ失敗モーションになってしまう。が、サラの場合は間合いが開かないので、その場で投げコマンドを入れても相手を投げることができるのだ。

とにかくサラはエルボーを相手にガードさせてからが勝負。バリバリ2択をかけよう。


これがエルボーを出したあとのジャッキーの間合い。


で、こっちがサラの間合い。

## パイ

### 飛燕翻膀からのエスケープ

相手の体勢を崩して、背中に手をつきながら半回転して背後にまわる技、飛燕翻膀。

このあとに、確定で決めることのできる技は残念ながらショボイものしかない。それならばということで、ここから結構使えるチョイテクを考えてみた。

やりかたは至極簡単。単純に飛燕翻膀のあとに手前エスケープすればいいのである。

これが有効なのは、飛燕翻膀のあとに振り向き攻撃をしかけてくるタイプの相手だ。


まず相手に接近。このように相手側が逆足でも…、


飛燕翻膀を仕掛ければ、このように強制的に順足に戻してくれる。


背後にまわってから手前にエスケープすれば…、


すべての振り向き攻撃をスカせる。

実は飛燕翻膀のあとにすぐ手前エスケープすれば、すべての振り向き攻撃をかわせるのだ。

ただし、鷹嵐と足向きがハの字のときの⇩Pだけは唯一例外でダメ。正向きならOKだ(相手は順足、自分が逆足)。

これは相手の技が回転系の技でもかわせるので、かなりおいしいテクニックといえる。かわしたあとは打撃が安定で、相手の技によっては背後 or 横投げが入るものも存在するぞ。

相手がエスケープを警戒して、飛燕翻膀のあとにガードしたままになったら、エスケープからそのまま投げてしまおう。

## ラウ

### 穿脚沖掌に返し技

ラウの穿脚連環虎掌(↘K⇒P⇔⇒P)の2段止めである穿脚沖掌をガードされてしまうと、パンチの早いキャラであれば返し技が存在する。

返せないキャラは、鷹嵐、ジェフリー、ウルフ、リオン、葵の5キャラ。葵はパンチスピードはあるのだが、リーチがないので返せない。

だが、これにより穿脚連環虎掌の3段目ディレイが少し使いやすくなったともいえる。

2段止めで返し技があるぶん、反応の良いプレイヤーであればカウンターでくらいやすくなる。

## シュン

### 起き攻めバリバリ全開!

起き攻めに酔仙連脚…巷のヤングにバカウケだぜ!


相手の起き上がり中段攻撃に酔仙連脚(Ⓟ+ⓀⓀ)を重ねると…、


酔仙手の戻りの部分がなぜカスカって蹴りがヒット!(起き上がり下段攻撃はスカせないけど)

踊る大攻略最前線

# ときめく電波に誘われて

## 打撃にもっと幅を！ ウルフ

使うのはPと下Kとショートショルダー、それに投げ、というシンプルなスタイルでもイケてしまうウルフ。

コメットフックやニーブラストは言わずもがな、発生の早いアローナックル（発生：13）や、スクリューフック（発生：12）辺りが使える。

特にスクリューフックはしゃがんでいる相手を強制的に立たせ、スクリューラリアット、または投げが確定するのでおすすめだ。鷹嵐には通常ヒットでもスクリューラリアットがコンボになるぞ。

アローナックルでダウンさせたらダッシュからダブルクローが確実に決まる。

硬化が短いトマホークチョップ、バーティカルアッパー辺りも連携の開幕にはもってこい。バリエーションを増やしていこう。



発生はPと同じだ。ただし通常ヒットさせても反撃を受ける。



これも早い。カウンターヒットでダウンを奪える。

## 安定コンボ崩れる カゲ

順逆自在からの裏水車。これは今まで超安定コンボとされていた。がしかし、これ実はとんでもない技で簡単に返されてしまうことが発覚したのです。

その技はなんとサマーソルトキック！

このサマーソルトキックはキャラクター問わず、これ系のものを持っているならOK。ジャッキーをはじめ、サラ、カゲの3キャラが当てはまる。

返し方は、順逆自在をくらって裏水車がきたと思ったらサマーを入力。すると、後ろからきたカゲになぜかサマーが「スパッ」とヒットする。

サラに関してはキック連打でもOKだったりもする。これは非常に痛い（悲）。

カゲ使いのみんな、くれぐれもこんなことはないように気をつけよう。



いくぜ裏水車!!



シャコッ!!（鼻有）自分で相手の見せ場を作るなよ。

## 壁を背にしたら迷わず半月巴 アオイ

半月巴は、壁を背にしたとき投げ抜けができない壁投げに変形する投げで、ダメージも50と上がる。

この壁投げの半月巴を決めたときは、相手のダウンの仕方がいつもと異なり、びたんとダウンする。そしていつもと違うのはモーションだけではなく相手のダウン回復時間も通常より長くなっているのだ。

だから壁投げを決めた後は、普段は決まらないダウン投げが決まるのでした。



迷うことなど何もない。半月巴で相手を叩き付ける。



さらにぼきっといとおかし。

## ちょっと洒落た空中コンボ 鷹嵐

今回は、ちょっとした空中コンボをご紹介。狙う機会は少ないとは思うが、威力は保証付き。今のところ、鷹嵐の中では最強だ。

●勝ち上げ→斬撃→勝ち上げ→露払い（四股）

条件は葵限定。カウンターは必要なく、アンジュレーションもほとんど関係ない（低→高はダメ）。

難しいのは斬撃の入力で、勝ち上げ中に先行に入力してしまわないと、瓦砕きに化ける。

斬撃が入ったら、2発目の勝ち上げは割とゆっくりで良く、しゃがみダッシュを確認してからでも間に合う。

最後の露払いは結構入りにくいので、四股で代用してもいいぞ。

このコンボが高威力である所以は、ひとえに斬撃のおかげ。実戦で入れるのはなかなか難しいが、勝ち上げがヒットして「浮いたなぁ～」と思ったら、とりあえず斬撃だけ狙っていってもいいかも。



斬撃を瓦砕きに化けさせないのが、最大のコツ。

## 2、3面はノーミスが目標

# SONIC WINGS LIMITED



2、3面はランダムとはいえ、どのステージがきてもバッチリ対応していくぞ！

担当：京城

Are You Ready?

今回は、2~3面のランダム設定となっている「アルプス」「パリ夜景」「マッドグロッソ」の3ステージを攻略していこうと思う。この3ステージのうちの2つも、なんとかノーミスで頑張って、4面「ウラル山脈」へと突入したいところだ。健闘を祈る！

## アルプス

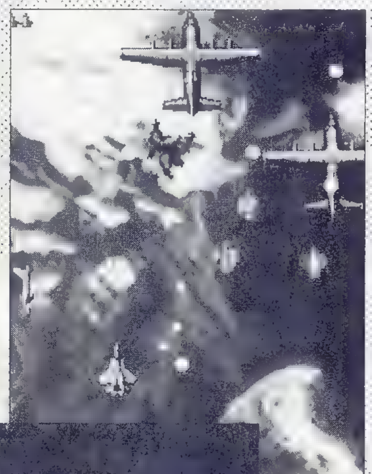
開始と同時に柔らかい中型機が、たて続けに出現する。

画面に現れたのを見てからでも十分間に合うので、落ち着いて破壊しよう。中型機が出したパワーアップアイテムは、ザコ編隊が3回出現してから回収するようにするといいだろう。

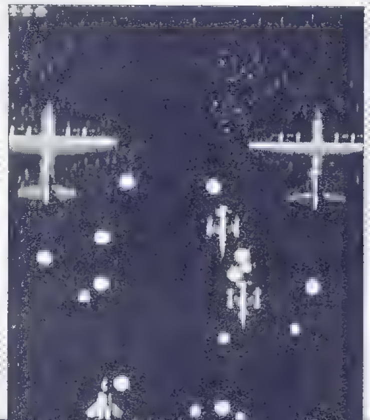
アイテムを取って一息つくと中ボス（仮）が現れる。

赤い色の大きい弾に気を配りつつ正面で撃ち込むようにする。なぜかというと、正面にいないと中ボスの攻撃が変わった瞬間が非常に危険だからだ。

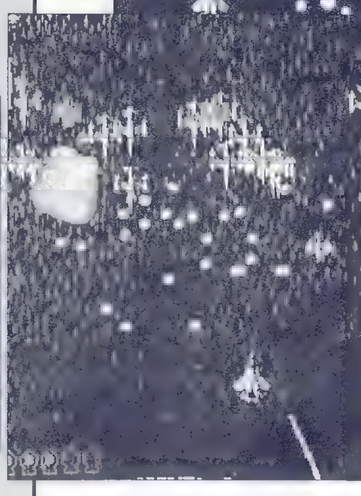
あとはボスまではザコが多数出現するが、普通に撃っていれば問題ないはずだ。



弾を撃たれる前に倒そう。



なるべく正面で。



ザコの群れはハッタリだ。



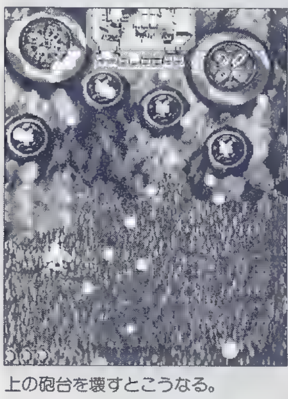
小刻みに横に移動。

### 「アルプス」ステージ ボス
### 永久要塞システム
## ゴーリキーIII

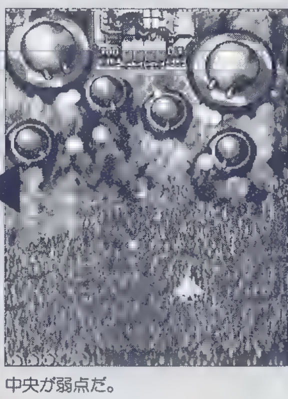
このボスは弱点となる部分の他に、4つの小砲台と2つの大砲台からできている。砲台を破壊すると、小砲台は得点アイテムを出し、大砲台はパワーアップアイテムを出す。

この場所もアイテム熟成のチャンスだ。弱点にダメージを与えないようにして時間を稼ごう。

また安全にクリアしたい人は、砲台を無視して弱点に撃ち込むといい。一瞬で葬り去れるはずだ。

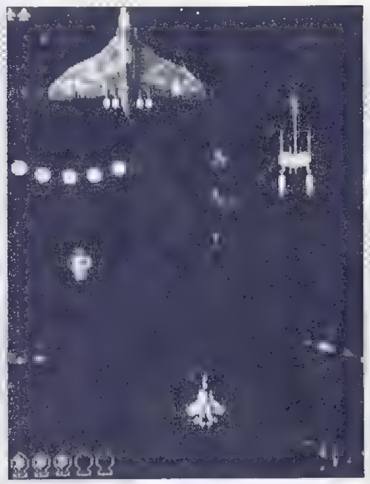


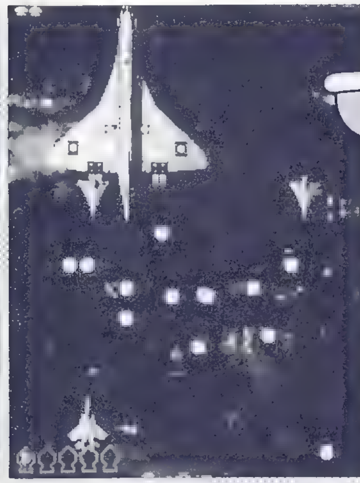
上の砲台を壊すとこうなる。



中央が弱点だ。


怖いけど落ち着いて。

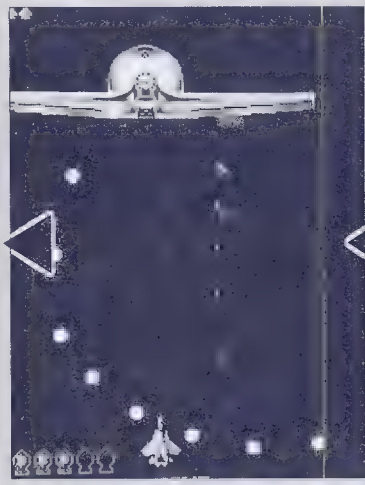

細長いのはすぐ逃げていく。

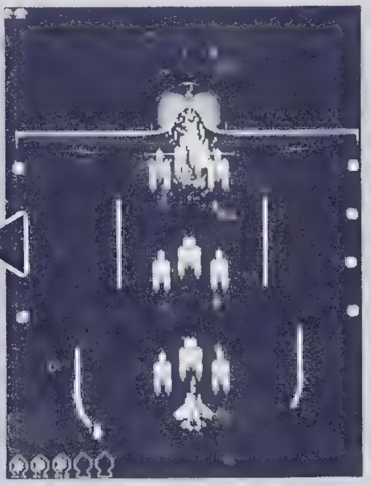

弾バラバラ大暴れ。ちょっとビックリ。

# パリ夜景

このステージでは地上の敵は登場しない。また、背景を移動してから画面に現れる敵がいるのも特徴的だ。

ザコ戦闘機も嫌な弾を撃ってくるので注意するようにしたい。


動きに惑わされないように。


中央に撃ち込む。

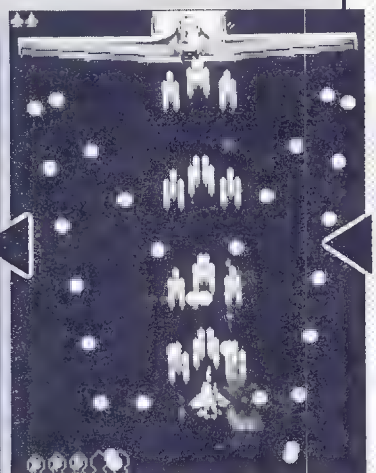
## 「パリ夜景」ステージ　ボス
## 無人偵察機
## ブラック・スター

開幕は、画面の中央でボスと一緒に上に上がるようにして撃ち込む。

次のボス本体からのバラマキ弾は、ボスの動きや関係のない弾にまどわされないように注意しよう。

安全に倒したい人は、羽根にダメージを与えないように本体を狙っていくといい。


羽根を壊すとぐるぐる回って危ない。


じっとしていよう。動くと死ぬ。

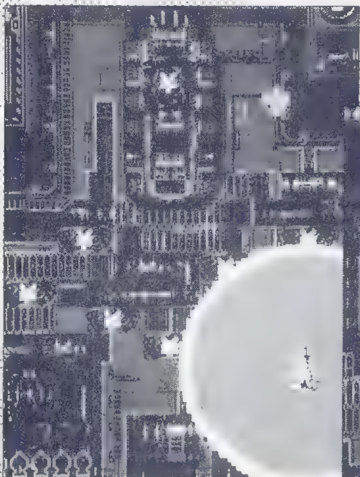
# マッドグロッソ

「パリ夜景」ステージとは対照的に、地上物の比較的多いステージ構成になっている。

開幕すぐに、画面右下のほうから鳥の大群が現れるのだが、これは得点などのフィーチャーにまったく絡んでこないので、無視してしまって構わない。

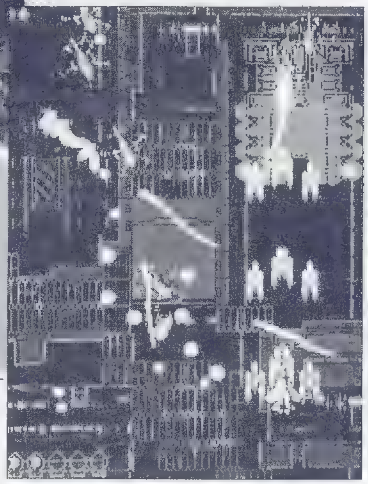
面の最初から最後まで左右からザコヘリが出現する。画面端にいくときは常に注意していよう。

この面は強力な地上物をどう処理するかが決め手になるだろう。



ボムを使ってアイテム熟成。

追いつめられないように。

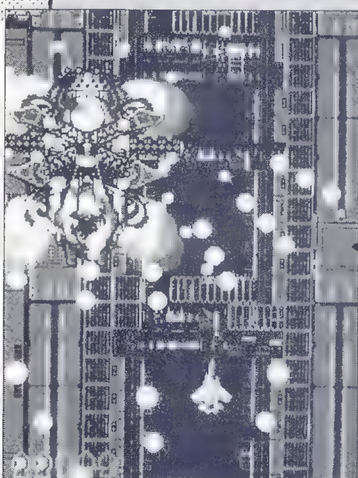


画面の下で戦おう。





ボンバーを使っても何も起きない。



ボス浮上、ボス虫の息。



よく見れば簡単。



ここでよける。

## 「マッドグロッソ」ステージ　ボス 多脚歩行戦車 スーパーXX

本体横の連射砲台をなるべく早く壊してしまおう。

意外とボスは柔らかいので、積極的に撃ち込みにいくといいだろう。

# マニアにうれしい 日本信販トライカード 初心者にやさしい




**《入会申し込み受け付け中》**……その場ですぐお買物できるトライメンバーズカード即時発行致します。JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。らくらくショッピングクレジット（3～60回）も取り扱い中。※通販でのクレジットもできます（手続きカンタン）。

| | |
|---|---|
| フライングパワーディスク | 5,000 |

その他ほとんど在庫有り

### ナムコ

| | |
|---|---|
| 鉄拳3 | 新作 |
| 子育てクイズマイエンジェル2 | 新作 |
| スーパーワールドスタジアム'96 | 15,000 |
| ダンシングアイ | 特価 |
| ソウルエッジVer.Ⅱ | 特価 |
| 鉄拳2Ver.β | 特価 |
| ファイネストアワー | 55,000 |
| アサルト（P付） | 45,000 |
| マーベルランド | 22,000 |
| コズモギャングザビデオ | 10,000 |
| 妖怪道中記 | 18,000 |
| 源平討魔伝 | 25,000 |
| ローリングサンダー | 25,000 |
| イシターの復活 | 特価 |
| スカイキッド | 35,000 |
| リブルラブル | 28,000 |
| ホッピングマッピー | 70,000 |
| バラデューク | 20,000 |
| ゼビウス | 15,000 |
| トイポップ | 38,000 |
| ニューラリーX | 25,000 |
| スーパーパックマン | 22,000 |
| パック&パル | 35,000 |
| ギャプラス | 10,000 |
| ディグダグ | 10,000 |
| ギャラガ | 5,000 |
| ボスコニアン（海外） | 15,000 |
| ナムコクラシックVol.1 | 15,000 |
| ナムコクラシックVol.2 | 35,000 |
| ニューマンアスレチックス | 8,000 |
| コズモギャングザパズル | 4,000 |
| スーパーワールドコート | 5,000 |
| スーパーワールドスタジアム'95 | 2,000 |
| クラックス | 1,000 |
| グレートスラッガーズ | 1,000 |

### コナミ

| | |
|---|---|
| とべ！ポリスターズ | 新作 |
| ヴァーサスネットサッカー | 特価 |
| 対戦とっかえだま | 45,000 |
| 実況パワフルプロ野球'96 | 15,000 |
| 進め対戦ぱずるだま | 7,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま（サブ） | 18,000 |
| 沙羅曼蛇2（サブ） | 3,000 |
| 極上パロディウス（サブ） | 2,000 |
| ツインビーヤッホー（サブ） | 2,000 |
| サッカースーパースターズ（サブ） | 8,000 |
| XEXEX | 25,000 |
| A-JAX | 20,000 |
| グラディウスⅡ | 16,000 |
| 餓流禍 | 10,000 |

| | |
|---|---|
| 恋のホットロック | 45,000 |
| 出たなツインビー | 6,000 |
| パロディウスだ！ | 6,000 |
| サプライズアタック | 4,000 |
| ローラーゲームス | 4,000 |
| シティーボンバー | 12,000 |
| グリーンベレー | 6,000 |
| ハイパーオリンピック | 8,000 |
| スーパーバスケットボール | 1,000 |
| イーアルカンフー | 10,000 |
| サーカスチャーリー | 15,000 |
| ロードファイター | 10,000 |
| スーパーコブラ | 20,000 |
| スクランブル（*） | 15,000 |
| スクランブル（海外） | 10,000 |

### データイースト

| | |
|---|---|
| スカルファング | 28,000 |
| ウルフファング | 14,000 |
| マジカルドロップ | 3,000 |
| ヘビースマッシュ | 15,000 |
| ファイティングファンタジー | 15,000 |
| タンブルポップ | 5,000 |
| アクトフェンサー | 5,000 |
| ドラゴンニンジャ | 5,000 |
| ミステリアスストーンズ | 14,000 |
| 強行突破 | 8,000 |
| スタジアムヒーロー | 1,000 |
| 空手道 | 5,000 |
| 対戦空手道（海外） | 5,000 |

### テクモ

| | |
|---|---|
| デッドオアアライブ | 特価 |
| ギャロップレーサー | 特価 |
| 闘姫伝承（サブ） | 15,000 |
| でろ～んでろでろ（サブ） | 3,000 |
| 脳力向上委員会 | 3,000 |
| 雷電 | 12,000 |
| クイズココロジー | 2,000 |
| クイズココロジー2 | 2,000 |
| ボンジャック | 18,000 |
| ガズラー | 15,000 |
| ガンディーラー | 1,000 |
| リムロッキンバスケットボール | 500 |

### アイレム

| | |
|---|---|
| R-TYPE LEO | 13,000 |
| R-TYPEⅡ | 12,000 |
| エアデュエル | 7,000 |
| 四川省 | 2,000 |
| 四川省Ⅱ | 2,000 |
| クイズ F1 1.2フィニッシュ | 2,000 |
| ロードランナー4 | 20,000 |

### バンプレスト

| | |
|---|---|
| クイズ！セーラームーン～知力体力時の運 | 新作 |
| アクウギャレット | 20,000 |

| | |
|---|---|
| ウルトラ警備隊 | 20,000 |
| マジンガーZ | 18,000 |
| SDガンダム | 3,000 |
| SDガンダムネオバトリング | 6,000 |
| SDガンダムレインボー大陸戦記 | 4,000 |
| マクロスⅡ | 12,000 |

### 東亜プラン

| | |
|---|---|
| 達人王 | 15,000 |
| バツグン | 20,000 |
| ホラーストーリー | 3,000 |
| ドギューン | 10,000 |

### SNK

| | |
|---|---|
| サイコソルジャー | 80,000 |
| 怒（P無） | 10,000 |
| ハル21 | 20,000 |
| サスケVSコマンダー | 30,000 |
| ゴールドメダリスト | 1,000 |

### テクノスジャパン

| | |
|---|---|
| シャドーフォース | 16,000 |
| 出世大相撲 | 5,000 |
| レッスルフェスト | 2,000 |
| コンバットライブス | 2,000 |

### ジャレコ

| | |
|---|---|
| 銀河任侠伝 | 23,000 |
| ビッグストライカー | 1,000 |
| スーチーパイⅡ（サブ） | 3,000 |
| エンジェルキッス（サブ） | 3,000 |
| 湾岸戦争（サブ） | 4,000 |
| ゲーム天国（サブ） | 3,000 |

### その他

| | |
|---|---|
| クレイジークライマー2 | 35,000 |
| 五月陣戦 | 5,000 |
| もうぢゃ | 8,000 |
| ドンデンラバーVol.1 | 12,000 |
| DJボーイ | 6,000 |
| 卒業証書 | 3,000 |
| スーパー上海 | 6,000 |
| セルフィーナ | 14,000 |
| レディバグ | 20,000 |
| レディバグ（*） | 10,000 |
| MrDO!（*） | 5,000 |
| MrDO!VSユニコーン | 16,000 |
| MrDO!ワイルドライド | 15,000 |
| ソニックウイングス | 5,000 |
| スーパーフォーミュラ | 2,000 |
| ムスタング | 6,000 |
| アグレス | 2,000 |
| 熱答クイズチャンピオン | 3,000 |
| エキサイティングサッカー | 3,000 |
| カイロスの館 | 3,000 |
| 将棋 | 5,000 |
| 大牌砦 | 10,000 |
| ぽいっと | 3,000 |

**トライ　ホームページ開設！**
**http:/ www.try-inc.co.jp/**

| | |
|---|---|
| ハイパーデュエル | 10,000 |
| マジカルエラーをさがせ | 3,000 |
| 中国龍 | 8,000 |
| チャタンヤラクシャンク | 20,000 |
| カンガルー | 18,000 |
| カンガルー（*） | 10,000 |
| クレイジーコング | 15,000 |
| ドンキーコング | 50,000 |
| ドンキーコング（*） | 35,000 |
| ドンキーコング3 | 40,000 |
| ポパイ | 35,000 |
| マリオブラザーズ | 25,000 |
| ブラックホール | 65,000 |
| プログレス | 10,000 |
| エアーウルフ | 8,000 |
| リバーパトロール（*） | 38,000 |
| ホールランド | 58,000 |
| ミスタークーガー | 12,000 |
| グランドストライカー | 1,000 |
| ガンバード | 15,000 |

### 麻雀

| | |
|---|---|
| VS雀士ブランニュースターズ | 予約受付中 |
| ラブリーポップ麻雀雀々しましょ | 特価 |
| E雀ハイスクール | 58,000 |
| CD麻雀コスプレ天国 | 特価 |
| ジャンジャンパラダイス | 特価 |
| スーパーリアル麻雀PⅢ | 5,000 |
| スーパーリアル麻雀PV | 10,000 |
| プロ麻雀　極 | 5,000 |
| カルチャースクール麻雀編 | 3,000 |
| ま～じゃん競馬王 | 3,000 |
| テレフォン麻雀 | 2,000 |
| トリプルウォーズ | 4,000 |
| 麻雀遊技 | 3,000 |
| ミラージュ | 4,000 |
| ミス麻雀コンテスト | 2,000 |
| 麻雀ファンクラブ | 2,000 |
| 麻雀大予言 | 2,000 |
| マージャンキャンパスハンティング | 2,000 |
| 7次元の妖精 | 2,000 |
| 麻雀個人教授 | 2,000 |
| 麻雀ビタミンC | 2,000 |

### 下取りコーナー

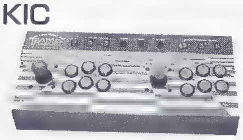
| | |
|---|---|
| ストリートファイターEX | 相談 |
| X-MEN vsストリートファイター | 相談 |
| クイズなないろドリームス | 相談 |
| ストZERO2アルファ | 相談 |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 相談 |
| サイバーボッツ | 相談 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ | 相談 |
| エイリアンVSプレデター | 相談 |
| ダンシングアイ | 相談 |
| レイストーム | 相談 |
| ダンクマニア | 相談 |
| サイキックフォースEX | 相談 |
| ドラグーンマイト | 相談 |
| バトルガレッガ | 30,000 |
| トライゴン | 12,000 |
| アーガス | 相談 |
| サイオン | 相談 |
| ザビガ | 相談 |
| サイバーステラ | 相談 |
| ヴァーテクサー | 相談 |
| ちゃっくんぽっぷ | 相談 |
| パーフェクトソルジャー | 10,000 |
| バルトリック | 22,000 |
| 平安京エイリアン | 相談 |
| ニューヨークニューヨーク | 相談 |
| ブラックパンサー | 相談 |
| トランキライザーガン | 220,000 |

**シグマ電子**




AV-5000　¥26,000

**KIC**



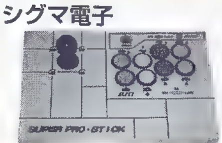
パナカスタムロング　¥34,000

**ハッピー商会**



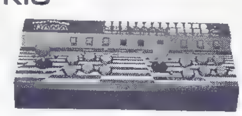
VEGA Jr.　¥29,800

**シグマ電子**




Σ-8000　¥15,800

**KIC**



パナツインロング　¥38,000

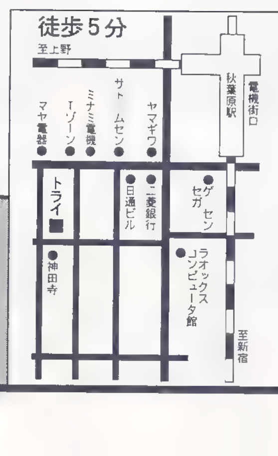
**麻雀パネル**



どのコントロールBOXにも取付可　¥7,000

**CPSⅡボード 高額買取り中!!**





## 株式会社 トライ

住所　〒101 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時～8時 日曜・祭日は10時～6時半 年中無休
**TEL.03-5295-0667** FAX.03-5295-1958


当社からコントロールBOXをお買い上げいただいた方には基板の割引をいたします。
お支払は現金書留またはヤマトコレクトサービス（商品代引き）をご利用ください。

# マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

**ヴァンパイアセイバー**
**ストリートファイターZERO3**
**鉄拳3**
**予約受付中！**

### カプコン

| | |
|---|---|
| ストリートファイターⅢ | 特価 |
| ストリートファイターEX | 特価 |
| ウォーザード | 特価 |
| X-MEN vsストリートファイター | 特価 |
| クイズなないろドリームス | 特価 |
| ロックマン2 | 特価 |
| ストZERO2アルファ | 特価 |
| ストZERO2 | 特価 |
| スーパーパズルファイターⅡX | 特価 |
| D&Dシャドーオーバーミスタラ | 特価 |
| 19XX | 特価 |
| マーヴルスーパーヒーローズ | 特価 |
| ストリートファイターZERO（ソフト） | 3,000 |
| ヴァンパイアハンター（ソフト） | 5,000 |
| サイバーボッツ（ソフト） | 18,000 |
| X-MEN（ソフト） | 7,000 |
| パワードギア（ソフト） | 22,000 |
| スーパーマッスルボマー（ソフト） | 10,000 |
| ヴァンパイア（ソフト） | 3,000 |
| エイリアンVSプレデター（ソフト） | 35,000 |
| スーパーストⅡX（ソフト） | 4,000 |
| ダンジョンズ&ドラゴンズ（ソフト） | 30,000 |
| ニモ | 38,000 |
| ストライダー飛竜 | 25,000 |
| 大魔界村 | 25,000 |
| マッスルボマー | 7,000 |
| ロックマン | 10,000 |
| クイズカプコンワールド2 | 6,000 |
| バース | 18,000 |
| クイズアンドドラゴンズ | 6,000 |
| 1941 | 28,000 |
| マッドギア | 4,000 |
| クイズカプコンワールド | 2,000 |

### セガ

| | |
|---|---|
| バーチャファイター3（筐体一式） | 特価 |
| バーチャファイター3（PCB） | 特価 |
| ダイナマイトベースボール（PCB） | 特価 |
| バーチャロン（シングル筐体も有り） | 特価 |
| バーチャロン(PCB) | 特価 |
| ラストブロンクス(PCB) | 特価 |
| ファイティングバイパーズ（PCB） | 特価 |
| バーチャファイター2.1（PCB） | 特価 |
| バーチャファイター2（PCB） | 特価 |
| （貴方の部屋まで配達OK） | |
| ぷよぷよ SUN(ソフト) | 特価 |
| プリクラ大作戦（ソフト） | 特価 |
| 蒼穹紅蓮隊（ソフト） | 特価 |
| ダイナマイト刑事（ソフト） | 特価 |
| デカスリート（ソフト） | 特価 |
| ゴールデンアックスザデュエル（ソフト） | 1,000 |
| ばくばくアニマル（ソフト） | 1,000 |
| ファイナルアーチ（ソフト） | 1,000 |
| エジホン探偵事務所（ソフト） | 1,000 |
| サンドアール（ソフト） | 4,000 |
| バーチャファイターリミックス（ソフト） | 2,000 |
| バーチャファイターキッズ（ソフト） | 2,000 |
| イチダントアール | 5,000 |
| コラムス | 3,000 |
| ぷよぷよ通 | 10,000 |
| ぷよぷよ | 3,000 |
| ダークエッジ | 12,000 |
| バーニングライバル | 10,000 |
| ザ・Jリーグ 1994 | 3,000 |
| クラッチヒッター | 2,000 |
| テトリス | 6,000 |
| フラッシュポイント | 2,000 |
| 忍 | 8,000 |
| 獣王記 | 4,000 |
| ゴールデンアックス | 7,000 |
| カルテット2 | 25,000 |
| ベイルート | 4,000 |
| ワンダーボーイ | 12,000 |
| モンスターランド | 15,000 |
| テディボーイブルース | 22,000 |
| ティップタップ(海外) | 14,000 |
| ペンゴ（＊） | 7,000 |
| チャンピオンベースボール | 2,000 |
| スペースポジション | 2,000 |
| ヤマト | 10,000 |

### タイトー

| | |
|---|---|
| G-DARIUS | 予約受付中 |
| ファイターズインパクト | 特価 |
| まじかるで〜と | 特価 |
| レイストーム | 特価 |
| サイキックフォースEX | 35,000 |
| アルカノイドリターンズ | 新作 |
| パズルボブル3（サブ） | 特価 |
| クレオパトラフォーチュン(サブ) | 特価 |
| パズルボブル2X（サブ） | 5,000 |
| パズルボブル2（サブ） | 4,000 |
| バブルメモリーズ（サブ） | 10,000 |
| バブルシンフォニー（サブ） | 3,000 |
| 逆鱗弾（サブ） | 3,000 |
| 究極タイガーⅡ（サブ） | 800 |
| エレベーターアクションリターンズ（サブ） | 4,000 |
| ダライアス外伝（サブ） | 4,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（サブ） | 1,000 |
| カイザーナックル（サブ） | 1,000 |
| レイフォース | 18,000 |
| グリッドシーカー | 18,000 |
| スペースインベーダーDX | 5,000 |
| レインボーアイランドEX | 15,000 |
| 地球防衛軍 | 5,000 |
| クイズクエスト | 5,000 |
| ハットトリックヒーロー（サブ） | 1,000 |
| ファイナルブロー（サブ） | 1,000 |
| 苦胃頭捕物帳（サブ） | 1,000 |
| 中華大仙 | 4,000 |
| ヘビーユニット | 5,000 |
| 大旋風 | 5,000 |
| キックアンドラン | 3,000 |
| エレベーターアクション | 10,000 |
| アルペンスキー | 43,000 |
| キックスタート | 5,000 |
| ジャングルキング | 35,000 |
| ジャングルキング（海外） | 20,000 |
| 陸海空 | 18,000 |
| WGP | 8,000 |
| タイガーヘリ（＊） | 4,000 |
| バブルボブル | 20,000 |
| バブルボブル（＊） | 10,000 |
| リングファイター | 3,000 |
| リターンオブザインベーダー | 8,000 |
| フェニックス | 18,000 |
| メイズオブフロット | 3,000 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 2,000 |
| クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ | 2,000 |
| クイズ世界はショーバイショーバイ | 2,000 |

### NEO・GEO業務用

| | |
|---|---|
| MV-1B | 特価 |
| MV-1A | 特価 |
| MV-1F | 特価 |
| マジカルドロップ3 | 特価 |
| マネーアイドルエクスチェンジャー | 特価 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 特価 |
| ブレイカーズ | 28,000 |
| ティンクルスタースプライツ | 特価 |
| わくわく7 | 25,000 |
| サムスピ天草降臨 | 25,000 |
| 風雲スーパータッグバトル | 特価 |
| ステークスウィナー2 | 特価 |
| ザ・キングオブファイターズ'96 | 特価 |
| ニンジャマスターズ | 12,000 |
| 神凰拳 | 10,000 |
| 龍虎の拳外伝 | 5,000 |
| メタルスラッグ | 15,000 |
| マジカルドロップ2 | 35,000 |
| リアルバウト餓狼伝説 | 特価 |
| サムスピ斬紅郎無双剣 | 5,000 |
| ステークスウィナー | 10,000 |
| ビッグトーナメントゴルフ | 15,000 |
| 得点王3 | 4,000 |
| 将棋の達人 | 特価 |
| パルスター | 8,000 |
| 超人学園ゴウカイザー | 8,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'95 | 特価 |
| 天外魔境真伝 | 8,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 5,000 |
| 風雲黙示録 | 3,000 |
| 餓狼伝説3 | 2,000 |
| ダブルドラゴン | 7,000 |
| ダンクドリーム | 10,000 |
| クイズキングオブファイターズ | 3,000 |
| ギャラクシーファイト | 3,000 |
| パニックボンバー | 3,000 |
| パズルボブル | 8,000 |
| ファイトフィーバー | 15,000 |
| オペレーションラグナロク | 8,000 |
| パワースパイクⅡ | 2,000 |
| 痛快GAN GAN行進曲 | 3,000 |
| 真サムライスピリッツ | 2,000 |
| ザ・キングオブファイターズ'94 | 4,000 |
| ソニックウイングス2 | 7,000 |
| ぐるりん | 2,000 |
| 雀神伝説 | 8,000 |
| トップハンター | 5,000 |
| ワールドヒーローズ2JET | 2,000 |
| 得点王2 | 2,000 |
| ファイターズヒストリーダイナマイト | 2,000 |

### カプコン

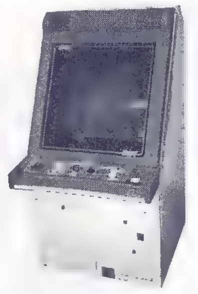
## Qーグランダム25

ゲームの迫力を倍増させる通信・対戦機能搭載。
迫力の立体サウンド、Qサウンドシステム対応。

**¥98,000〜**




### タイトー



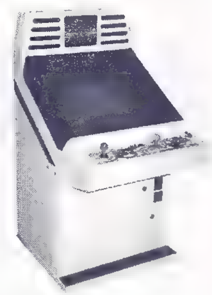
カナリー ¥60,000〜

### アイレム



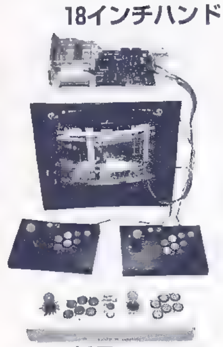
マドンナ ¥68,000〜

### コナミ



DOMY Jr. ¥70,000〜

### 18インチハンドメイドモニター



コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス付¥98,000
ストⅡタイプ ¥70,000
別売コントローラー（重り付）¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

新品¥68,000 中古¥46,000

### セガ



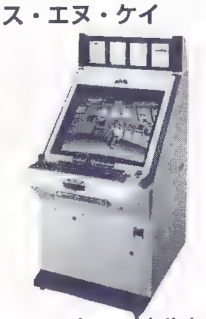
エアロシティ ¥58,000〜

### セガ



アストロシティ ¥100,000〜

### エス・エヌ・ケイ



ストⅡパネルも可
MVS-U4(基板付) ¥60,000〜

**基板のゲームをやりたくなったら、とにかく秋葉原のトライへ行ってみよう。常時1000枚以上の基板の在庫が有り、各種コントロールBOXの取り扱い方など、なんでも親切丁寧にお教えしています。**

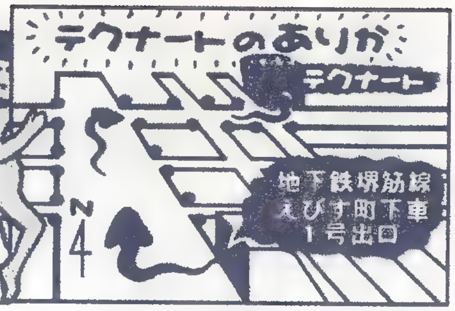
## テクナートのお知らせ。

- いらなくなった基板の高価買い取りを実施しています。
- ローンも取り扱っております。
- 第1・第3日曜は休業しています。
- コントロールBOXと基板をセットで買うとハーネスを無料サービス。

# テクナートの広告です。

大阪名物

## テクナートのありか

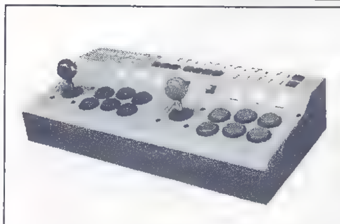


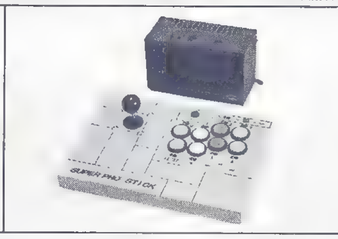

http://www.pic-internet.or.jp/~technart

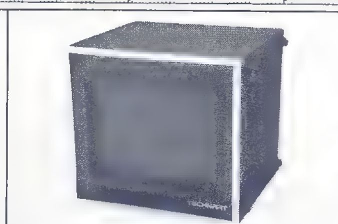
商品案内と基板価格表はインターネットでご覧いただけます。

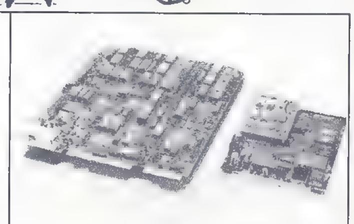



# ゲームに金縛り!!





### パナツイン

6ボタン対応のコントロールBOXと麻雀パネルが合体しました。
連射装置など従来の機能はそのままに、1Pと2Pの間が拡大してさらにプレイしやすくなりました。
ビデオ／S端子標準対応。
本体　¥38,000
別売RGB(15ピン／21ピン)ケーブル¥3,000

### AV-5000・Σ-8000ターボ

コントローラーが独立していますので、2人同時プレイも余裕をもってできます。また、トリガーボタン同時押しの設定も自由にできます。ビデオ・S映像出力標準。RGB15ピン・21ピンケーブルは別売りです。オプションで家庭用ゲームもコントロールできます。
本体¥26,000／コントローラー¥15,800
家庭用コネクタ¥2,500より。

### 19インチ高画質モニター

アーケードゲームのディスプレイ専用に開発されたモニターです。アナログRGB15ピン／21ピン対応。15KHz／24KHz切替可。縦画面／横画面兼用。音声出力端子付きです。画面は19インチフラットスクウェアです。　¥85,000

### ゲーム基板

新製品からなつかしのレトロゲームまで、在庫豊富なテクナートへお電話ください。
入荷時と出荷時の2度にわたるチェックで完全整備、さらに3ヶ月のアフターサービス付きです。
買取保証もOK！

「大阪アミューズメントマシン・オペレータ協会会員」

**テクナート**

〒556 大阪市浪速区日本橋東2-10-13
TEL.06-643-7641

**営業時間**
AM10:00〜PM 7:30

中古基板も常時2,000枚在庫！　くわしい資料ご希望の方は、80円切手2枚同封のうえテクナートGM係まで！

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります！

●6回〜60回のローンを取り扱っております。詳しくはお電話を！●

超お目玉
先着１名まで



エアロシティテーブル
¥30,000（パネル代別）

# 天に星木に花名古屋に宇宙堂
## 買い取りは他店より500～5,000高く
## 売りは500～5,000安い、びっくり！！

貴方のほしいゲーム基板が
手続き超簡単クレジットで
手に入ります。（３～36回）

Orico　JACCS
オリコ　ジャックス

### カプコン
| | |
|---|---|
| エイリアンVSプレデター（ロム） | 秘密 |
| X-MEN（ロム） | 9,000 |
| スーパースト2（ロム） | 3,000 |
| スーパースト2X（ロム） | 4,000 |
| ストZERO（ロム） | 3,000 |
| ストZERO2（ロム） | 秘密 |
| ストZERO2アルファ（ロム） | 秘密 |
| ヴァンパイア（ロム） | 3,000 |
| ヴァンパイアハンター（ロム） | 秘密 |
| ウォーザード | 秘密 |
| CPSⅡマザー | 秘密 |
| 1943 | 9,000 |
| エリア88 | 35,000 |
| F1グランプリ2 | 3,000 |
| サイドアームス | 12,000 |
| ストリートファイター | 15,000 |
| ストリートファイターⅡ' | 5,500 |
| ストリートファイターⅡ'ターボ | 8,000 |
| D&DⅡ（ロム） | 秘密 |
| 天地を喰らう | 18,000 |
| ナイツオブザラウンド | 15,000 |
| バース | 18,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ（ロム） | 秘密 |
| マッスルボマー | 6,000 |
| USネイビー | 15,000 |
| ロックマンザパワーバトル | 10,000 |
| ワンダー3 | 32,000 |

### コナミ
| | |
|---|---|
| 悪魔城ドラキュラ | 65,000 |
| グラディウスⅡ | 24,000 |
| サンダークロス | 25,000 |
| スラムダンク | 10,000 |
| ヘクシオン | 3,000 |
| メガゾーン（US） | 8,000 |

### アイレム
| | |
|---|---|
| R-TYPEⅡ | 12,000 |
| エアデュエル | 10,000 |
| 海底大戦争 | 28,000 |
| クロスブレイズ | 15,000 |
| ぐっすんおよよ | 4,000 |
| ボンバーマン | 4,000 |

### 東亜プランニング
| | |
|---|---|
| ゴークス（P付き） | 10,000 |
| ゴークス（P無し） | 1,000 |

### バンプレスト
| | |
|---|---|
| アルチメイトテニス | 1,000 |
| ウルトラマン | 1,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 2,000 |
| 隠忍（オニ） | 20,000 |
| 仮面ライダーバトルレーサー | 7,000 |
| 機動戦士ガンダム | 3,000 |

### ジャレコ
| | |
|---|---|
| パーフェクトソルジャー | 12,000 |
| 早押し王座決定戦 | 6,000 |
| ビックストライカー | 4,000 |
| フォーメーションZ | 16,000 |
| わいわいジョッキーゲートイン | 15,000 |

### データーイースト(DECO)
| | |
|---|---|
| 強行突破（海外） | 2,000 |
| キャプテンシルバー | 20,000 |
| クルードバスター | 6,000 |
| シークレットエージェント | 6,000 |
| スタジアムヒーロー | 1,000 |
| ダークシールⅡ | 10,000 |
| ドリームサッカー'94 | 5,000 |
| バーディートライ | 6,000 |
| ファイティングファンタジー | 16,000 |
| ファイターズヒストリー | 3,000 |
| 魔境戦士（P付き） | 34,000 |
| マジカルドロップ | 5,000 |
| ロボコップ | 7,000 |
| ロードランナー帝国からの脱出 | 25,000 |

### タイトー
| | |
|---|---|
| アクアジャック | 8,000 |
| ウォリアーブレード（2画面） | 10,000 |
| 火激 | 2,500 |
| ガルメデス | 5,500 |
| ガンフロンティア | 30,000 |
| 草野球 | 1,000 |
| サイレントドラゴン | 10,000 |
| 地獄めぐり | 4,000 |
| スペースインベーダーDX | 5,000 |
| ダライアスⅡ（2画面） | 10,000 |
| チャンピオンレスラー | 3,000 |
| 中華大仙 | 4,000 |
| トップランキングスター | 6,000 |
| ナックルジョー | 6,000 |
| ハイパーデュエル | 12,000 |
| プレビリアン（P無し） | 3,000 |
| ヒットジアイス（1P用） | 9,000 |
| HOT VS スマッシャー | 3,000 |
| マスターオブウェポン | 8,000 |
| メタルブラック | 38,000 |
| ライディングファイト | 25,000 |
| ライトブリンガー | 26,000 |
| リターンオブインベーダー | 10,000 |
| レイフォース | 25,000 |
| レインボーアイランドEX | 12,000 |

### アトラス
| | |
|---|---|
| オーマイガー | 2,000 |

### UPL
| | |
|---|---|
| シュトラール | 11,000 |
| バンダイク | 5,500 |
| ムスタング | 10,000 |

### ライジング
| | |
|---|---|
| 疾風魔法大作戦 | 10,000 |
| 魔法大作戦 | 18,000 |

### テクモ
| | |
|---|---|
| ガンディーラー | 1,000 |
| カズラー | 15,000 |
| スイマー | 20,000 |
| スーパーハイインパクト（海外） | 5,000 |
| ソロモンの鍵 | 30,000 |
| タンクバスターズ | 3,000 |
| WWFレッスルフェスト | 2,500 |
| テーカンワールドカップ（P無し） | 1,000 |
| 雷電 | 11,000 |

### クイズ
| | |
|---|---|
| クイズクレヨンしんちゃん2 | 2,500 |
| クイズめくるめくストーリー | 1,000 |
| クイズ殿様の野望 | 1,500 |
| クイズ殿様の野望2 | 8,000 |
| クイズTV合衆国 | 2,500 |
| クイズココロジー2 | 2,000 |
| クイズハテナの冒険 | 2,000 |
| クイズ365 | 3,000 |
| クイズ宿題を忘れました（SEGA24） | 2,000 |

### セガ
| | |
|---|---|
| アフターバーナーⅡ（P無し） | 25,000 |
| イースワット（16） | 15,000 |
| イチダントアール | 5,000 |
| MVP | 1,000 |
| クラッチヒッター | 2,000 |
| コラムスⅡ | 2,500 |
| 獣王記 | 10,000 |
| スタックコラムス | 2,900 |
| ダークエッジ | 15,000 |
| ドラゴンボールZ VRVS | 11,000 |
| 登竜門 | 5,000 |
| ファンタジーゾーン | 16,000 |
| フューチャースパイ | 22,000 |
| ベイルート | 5,000 |
| ポトポト | 2,000 |

### SNK
| | |
|---|---|
| アテナ | 34,000 |
| ヴァンガードⅡ | 23,000 |
| ストリートスマート | 7,000 |

### カネコ
| | |
|---|---|
| マジカルクリスタル | 5,000 |

### テクノス
| | |
|---|---|
| コンバットライブス | 1,800 |
| シャドーフォース | 10,000 |
| ダブルドラゴンⅢ | 3,000 |
| 熱血高校ドッチボール部 | 3,000 |

### NAMCO
| | |
|---|---|
| ゼビウス | 12,000 |
| ギャラガ | 10,000 |
| ギャラガ88 | 20,000 |
| ガントレット | 15,000 |
| マッピー | 25,000 |
| アサルト（P付き） | 50,000 |
| リブルラブル | 32,000 |
| [illegible] | 22,000 |
| 熱闘！激闘！クイズ島 | 2,000 |
| グレートスラッガーズ | 1,500 |
| スーパーワールドスタジアム'95 | 3,500 |
| コズモギャングザパズル | 4,000 |
| ナックルヘッズ | 12,000 |
| ディグダグ | 12,000 |
| スーパーワールドコート | 5,000 |
| ワンダーモモ | 55,000 |
| ネビュラスレイ | 16,000 |

### NAMCOロム
| | |
|---|---|
| ワースタ'93激闘版（システムⅡロム） | 500 |

### 麻雀
| | |
|---|---|
| 熱血麻雀宣言 | 2,500 |
| ギャルの告白（2コネ） | 1,500 |
| ミス麻雀コンテスト | 2,500 |
| 麻雀チャンネルズームイン | 1,500 |
| 麻雀ファンクラブ | 1,500 |
| 麻雀吉本劇場 | 2,500 |
| 麻雀早くヤッてよ | 2,500 |
| 麻雀グランプリギャル | 2,500 |
| 麻雀大予言 | 1,500 |
| 麻雀キャンパスハンティング | 2,500 |
| 麻雀クラブ'90ｓ | 3,000 |
| 麻雀革命 | 1,500 |
| リアル麻雀牌牌 | 4,000 |
| 麻雀遊戯 | 2,500 |
| 麻雀いかがですか | 2,500 |
| ねらえトップスター | 2,000 |
| プリンセスリーグ（JALECO）（インスト無し） | 2,000 |
| スーパーリアルPⅡ | 7,000 |
| スーパーリアルPⅣ（ロム） | 1,000 |
| スーパーリアルPV | 10,000 |
| 所さんのまーまーじゃん | 2,000 |
| ねるとん牌鯨団 | 2,000 |
| 華をやらねば | 2,000 |
| [illegible] | 3,000 |
| 個人教授 | 2,000 |
| ときめき美少女 | 3,000 |
| 家元（2コネ） | 6,000 |
| 麻雀六本木ライブ | 3,000 |

### 業務用NEO GEO
| | |
|---|---|
| キングオブファイター'94 | 2,000 |
| キングオブファイター'96 | 秘密 |
| 餓狼伝説 | 1,000 |
| 餓狼伝説3 | 1,000 |
| 餓狼伝説スペシャル | 2,000 |
| 龍虎の拳 | 500 |
| 龍虎の拳2 | 1,500 |
| 龍虎の拳外伝 | 3,000 |
| 真サムライスピリッツ | 2,000 |
| サムスピ天草降臨 | 秘密 |
| ワールドヒーローズ2JET | 2,000 |
| ワールドヒーローズパーフェクト | 3,000 |
| 得点王 | 1,500 |
| 得点王2 | 2,000 |
| ミューティションネイション | 2,000 |
| フットボールフレンジー | 2,000 |
| 風雲黙示録（インスト無し） | 1,000 |
| 痛快ガンガン行進曲 | 3,000 |
| リアルバウトスペシャル | 秘密 |

### その他
| | |
|---|---|
| アグレス（海外）（PALCO SYSTEM） | 5,000 |
| 赤丸急上昇ドントアール（中日本） | 5,000 |
| ドリフトアウト'94（VISCO） | 12,000 |
| キース&ルーシー（ロム付き） | |
| グランドクロス（P付き）（エクセレント） | 5,000 |
| サンダー&ライトニング（VISCO） | 5,000 |
| 上海（サン電子） | 4,000 |
| 上海Ⅲ（サン電子） | 15,000 |
| スパイナルブレイカーズ（VIDEO SYSTEM） | 7,000 |
| スカッシュ（ガプリエコ） | 3,000 |
| スーパーバレーボール（VIDEO SYSTEM） | 2,500 |
| セルフィーナ（EASTテクノロジー） | 9,000 |
| 中國龍（ALTA） | 13,000 |
| テラフォース（ニチブツ） | 8,000 |
| 牌砦（METORO） | 4,500 |
| ドンキーコングⅢ（任天堂） | 15,000 |
| プリメーラ（NTC） | 3,000 |
| ブロックカーニバル（VISCO） | 3,000 |
| ポパイ（海外）（任天堂） | 15,000 |
| マジカルエラーを探せ（テクノソフト） | 1,500 |
| Mr Do vs ユニコーン（アンプ無し）（ユニバーサル） | 15,000 |
| レゾン（アルュメ） | 7,500 |
| 連珠貴族（VISCO） | 8,000 |

### 各社ロム

#### SEGA ST-V
| | |
|---|---|
| バーチャファイターリミックス(ロム) | 1,000 |
| 水滸演舞（ロム） | 1,000 |
| ゴールデンアックスザデュエル(ロム) | 1,000 |
| エジホン探偵団（ロム） | 1,000 |
| バーチャファイターキッズ（ロム） | 4,000 |
| ぱくぱくアニマル（ロム） | 1,000 |
| ペブルビーチ（ロム） | 2,000 |

#### TAITO F2
| | |
|---|---|
| ルナーク（ロム） | 1,500 |

#### TAITO F3
| | |
|---|---|
| あっかんべーだー（ロム） | 5,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（ロム） | 2,000 |
| 逆鱗弾（ロム） | 2,000 |
| ダライアス外伝（ロム） | 5,000 |
| パズルボブル2（ロム） | 5,000 |
| パズルボブル2X（ロム） | 8,000 |
| カイザーナックル（ロム） | 2,000 |
| 究極タイガーⅡ（ロム） | 3,000 |
| 森口博子のクイズでヒューヒュー（ロム） | 2,000 |
| クイズシアター（ロム） | 2,000 |
| クレオパトラフォーチューン（ロム） | 15,000 |

#### KONAMI GX
| | |
|---|---|
| ツインビーヤッホー（ロム） | 3,000 |
| 対戦パズルだま（ロム） | 2,000 |
| 沙羅曼蛇Ⅱ（ロム） | 3,000 |
| ときメモ対戦パズルだま（ロム） | 秘密 |

#### JALECO メガ32
| | |
|---|---|
| アイドル雀士スーチーパイⅡ（ロム） | 1,000 |
| ゲーム天国（ロム） | 3,000 |

#### SEIBU
| | |
|---|---|
| バイパーフェイズ1 new（ロム） | 2,000 |

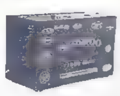
#### SEGA 32
| | |
|---|---|
| ザJリーグ1994（ロム） | 1,000 |
| バーニングライバル（ロム） | 3 ,000 |

※中古の価格は全て消費税込みのものです

★コントロールBOX及び
基板高く買取りまっせ!!

**最新ゲームの予約受付中★ナムコ「鉄拳Ⅱ」カプコン「ヴァンパイアセイバー」、タイトー「Gダラ」などお早めに。**

シグマ電子



AV-5000　¥26,000

シグマ電子



Σ-8000　¥15,800

ＫＩＣ



バナツインロング　¥38,000

ＫＩＣ

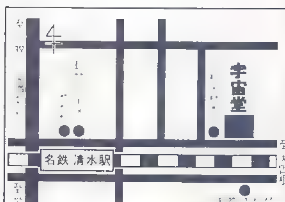


バナカスタムロング ¥34,000

ボードマスター



¥48,000




宇宙堂おすすめのゲーセンへ今すぐGO!!
徹底的に安い10～30円!!
★江南は江南ちびっ子センター
名古屋は天白区八事交差点のももたろう
名古屋は昭和区曙通のゴジラ屋
春日井は不二ヶ丘のゲームセンターリサ

**新品・レトロ基板の予約OK!!**
（欲しい基板を貴方のためにおさがしします。）

通販は
ヤマトコレクトサービス（代引）
か現金書留にてお願いします。

ショップは
ひやかしついでに遊びにきてね。

創業24年　マニアの恋人　㈱宇宙堂

新住所：〒462名古屋市北区大杉2-2-19宇宙堂ビル
TEL：052-916-1407/FAX：052-916-1502
営業時間：朝9：30～深夜12：30（皆気楽にTELください）

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック ストリートファイターIII係

(ふりがな) お名前　年齢（　）歳　性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□　電話（　）

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（4月30日号）

(ふりがな) お名前　年齢（　）歳　性別（男・女）※

ご住所 〒□□□-□□　電話（　）

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　）

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

「ストリートファイターIII」ファンブック係

キリトリ線

(ふりがな) お名前　年齢（　）歳　性別（男・女）

□□□-□□

※都道府県

①小学（　）年 ②中学（　）年
③高校（　）年 ④大学（　）年
⑤社会人 ⑥その他（　）

締切は4月30日(水)必着!!

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

ストリートファイターⅢ　**人気投票！**

●あなたが好きなキャラクターを1人だけ挙げてください。その理由もお願いします。

好きなキャラ（　　　　）

理由（それぞれ）

ストⅢについて好きなことを書いて（or描いて）ね。

しめきりは'97年4月10日（消印有効）

キリトリ線

## 「ストリートファイターⅢファンブック」

（6月発売予定）

●ファンブック発売！みんなの熱い声をバリバリ送ってくれ！もちろん、イラスト（カラー、白黒）・サイドストーリー（ショート）・コスプレ写真・コミックetcも大募集中！よろしく頼むぜ！

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きなキャラは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな勝ちポーズは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな勝ちセリフは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな技は？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きな登場シーンは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きなスーパーアーツは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたが一番好きなステージは？

☆「ストリートファイターⅢ」の中であなたのおススメ連続技は？

☆「ストリートファイターⅢ」に関するカプコンへの質問をお書きください。

☆「ストリートファイター」シリーズの次回作を自由に予想してください。

☆みんなで「ストⅢ」用語集を完成させよう。笑える解説を待ってます。

☆「オレとストⅢ」について熱く語ってくれ！

☆「ストリートファイターⅢ」への感想・意見・イラストなどなーんでもご自由にお書きください。

締め切りは4月30日（必着）。

キリトリ線

キリトリ線

## 君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名

スコア　　　　PTS.　　月　　日　達成

面　数　　　難易度 機数設定

備考（タイム・残機）

ゲームセンター　名前

住所　　　電話

スコアネーム

得点効率・稼ぎのポイントなど

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　　　㊞

# 買い取り表です。お得な交換始めました。

1Kは千円です。買い取り対象の商品の販売はしておりません。買い取り表は1ヶ月前の価格です。必ず担当にTELしてください。

## 買い取り注意事項

- ●学生、18歳未満の方は親の同意書が必要になります。
- ●商品の送料はお客様負担でお願い致します。
- ●代金は銀行振込させて頂きます。
- ●買い取りさせて頂いた商品に関しての返品は致しません。
- ●故障品、買い取り出来ない商品に関しては返品致します。
- ●注意を守らない場合、当社に掛かる負担金を請求させて頂きます。
- ●買い取り値段の変更がある場合もありますので、必ずお電話にて確認後送って下さい。

## 交換システムの説明

**商品1万円の買い取りの場合**

○現金なら1万円振り込みます

○交換なら1万1千円分（追い銭でそれ以上の商品も可）と交換いたします。

**1割お得です**

| | |
|---|---|
| **ア行** | |
| アベンジャーギャラクティックストーム | 18K |
| アクウギャレット | 16K |
| アラビアンマジック | 14K |
| アンダーカバーコップス | 13K |
| アラビアンファイト（4P） | 8K |
| アステリクス | 8K |
| ウルトラ警備隊 | 8K |
| エイトフォース | 8K |
| ST-Vマザー | 45K |
| X-MEN（コナミ） | 8K |
| **カ行** | |
| ガンバード | 9K |
| ガンネイル | 5K |
| 海底大戦争 | 18K |
| 究極タイガー2 | 40K |
| グリッドシーカー | 7K |
| グランドストライカー2 | 15K |
| ゴールデンアクスⅡ（4P） | 20K |
| 豪血寺一族Ⅱ | 10K |
| 豪血寺一族Ⅲ | 15K |
| **サ行** | |
| サイキックフォース | 35K |
| サイレントドラゴン | 6K |
| サンセットライダーズ | 16K |
| サンダードラゴンⅡ | 15K |
| サンダーフォックス | 6K |
| ジオストーム | 10K |
| ジョー&マックリターンズ | 10K |
| シャドーフォース | 6K |
| ジャッキーチェン | 15K |
| JJスコーカーズ | 7K |
| G.Iジョー | 18K |
| ストリートファイタームービー | 20K |
| スーパースラムズ（バンプレ） | 15K |
| ストームブレード | 23K |
| スノーブラザーズⅡ | 8K |
| ストライカーズ1945 | 30K |
| スターグラディエーター（ケーブル付） | 35K |
| スカルファング | 10K |
| スラムダンクⅡ（ケーブル付） | 32K |
| ゼロチーム | 17K |
| セーラームーン | 15K |
| 戦国エース | 9K |
| ソウルエッジ | 35K |
| ソニックファイター（ケーブル付） | 100K |
| ソウルエッジⅡ | 40K |
| **タ行** | |
| ダブルウイング | 9K |
| ダンシングアイ | 65K |
| タンクフォース | 12K |
| ダンクマニア（ケーブル付き） | 25K |
| ダイナマイト刑事（ソフト） | 15K |
| ダンクドリーム95 | 10K |
| 達人王 | 5K |
| 大王 | 16K |
| ツインイーグルⅡ | 20K |
| デカスリート（ソフト） | 20K |
| 鉄拳（コネクタ付） | 40K |
| 鉄拳Ⅱ（コネクタ付） | 55K |
| 鉄拳ⅡB.C.D（コネクタ付） | 70K |
| ドラグーンマイト（キック付） | 23K |
| 闘神伝Ⅱ | 22K |
| 闘姫伝承（エンジェルアイズ） | 20K |
| 首領蜂 | 26K |
| **ナ行** | |
| ナイトスラッシャー | 18K |
| ナックルバッシュ | 9K |
| ナムコクラシックVol.1 | 7K |
| ノストラダムス | 5K |
| **ハ行** | |
| バイオレントストーム | 20K |
| バッキーオヘア | 12K |
| バーチャコップ（サウンドBD付） | 80K |
| バーサスネットサッカー(ケーブル付) | 80K |
| バッグン | 10K |
| バブルメモリーズ | 60K |
| パズルボブルⅡ | 45K |
| バイパーフェーズ1 | 25K |
| ビーラップボーイ | 6K |
| ヒーテッドバレル | 8K |
| ビッグファイト | 9K |
| フック | 6K |
| ファイナルスターフォース | 6K |
| ファイターズインパクト | 40K |
| ファイヤーバレル | 15K |
| ブラッドブラザーズ | 5K |
| プレミアサッカー | 5K |
| プライムゴールEX | 15K |
| ファイティングバイパーズ(ケーブル付) | 100K |
| ポケットギャルDX | 9K |
| ボンバーマンワールド | 10K |
| **マ行** | |
| マッドシャーク | 10K |
| マーシャルチャンピオン | 7K |
| マッハブレイカーズ | 30K |
| マクロス | 6K |
| マジンガーZ | 8K |
| ミスティックウォーリアー | 18K |
| メタモルフィックフォース | 22K |
| **ラ行** | |
| ラビットヒーロー | 15K |
| ラストブロンクス（ハーネス付） | 110K |
| 雷電 | 9K |
| 雷電Ⅱ | 30K |
| [illegible]DX | 40K |
| 雷電ファイターズ | 80K |
| [illegible] | 8K |
| リーサルエンフォーサスⅡ（PCB） | 25K |
| レジオネア | 7K |
| レイストーム | 70K |
| 64番街 | 8K |
| **ワ行** | |
| ワールドラリー | 10K |
| **ネオジオ** | |
| キングオブファイターズ96 | 10K |
| 得点王4 | 10K |
| ビッグトーナメントゴルフ | 7K |
| ダブルドラゴン | 5K |
| ソニックウイングスⅢ | 4K |
| リアルバウト餓狼伝説 | 4K |
| キングオブファイターズ95 | 4K |
| ネオドリフトアウト | 4K |
| 得点王3 | 4K |
| ネオジオハード（1スロ）大 | 8K |
| ネオジオハード（1スロ）小 | 10K |
| ネオジオハード（2スロ） | 14K |
| ネオジオハード（4スロ） | 14K |

# 販売表です。よろしくお願い致します。

年内当社を支えてくださいましたお客様に感謝致します

## 販売表です

### 筐体販売価格

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| セガ | エアロシティー | (W660 | D830 | H1320) | ¥40,000より |
| セガ | アストロシティー | (W750 | D905 | H1443) | ¥120,000より |
| カプコン | Qグランダム25 | (W800 | D965 | H1425) | ¥55,000より |
| ジャレコ | ボニーマークⅢ25 | (W600 | D740 | H1060) | ¥35,000より |

シグマポーカー、スロット台各種アリ

プライズマシン各種アリ（NEWスイートランド、ドリームキャッチャー等）

注意：筐体の支払いは、代引き出来ません。
入り口の幅をはかって、注文してください。
基本的に返品は受け付けておりません。（返品の場合は買い取りになります）
発送は入金確認後1週間くらいかかります。（整備の為）

## パナツイン・パナカスタム・コンボAV取扱店!!

- ●代引き出来ない商品もあります。また代引きの際は手数料もお支払い下さい。商品は全て着払いで発送致します。
- ●故障以外の返品は一切承りません。尚、商品がお手元に届いた次の日までにお電話が無い場合の返品は故障と認めませんのでご了承下さい。
- ●基板の価格、在庫は常に動いております。最新基板リストは80円切手2枚同封の上、GM係までお手紙ください。
- ●来社の際は、必ず担当に伝えた後来社下さい。
- ●当店の価格は全て消費税は含まれておりません。
- ●届きました商品の納品書等は必ず目を通して下さい。
- ●商品に関する全ての質問はお客様の方からお願いします。
- ●商品内容の質問にはお答えしかねます。ご了承下さい。
- ●法人ローン可能!!

**来社出来なくてもローン組めます 最高36回**

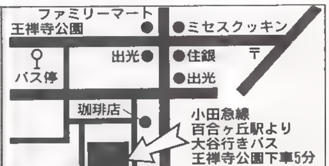
| | |
|---|---|
| **カプコンPCB** | |
| F1ドリーム | ¥8,000 |
| ブラックドラゴン | ¥16,000 |
| マッドギア | ¥8,000 |
| キングオブドラゴン | ¥10,000 |
| ニモ | ¥40,000 |
| ナイツオブラウンド | ¥13,000 |
| バース | ¥18,000 |
| ワンダー3 | ¥40,000 |
| マッスルボマー | ¥5,000 |
| ヴァンパイアハンター（サブ） | ¥4,000 |
| パズルファイターⅡX（サブ） | ¥8,000 |
| 19XX（サブ） | ¥22,000 |
| クイズ虹色町の奇跡（サブ） | ¥70,000 |
| エグゼドエグゼス | ¥28,000 |
| DD2（サブ） | ¥45,000 |
| SFゼロⅡα（青色ボード、サブ） | ¥8,000 |
| サイバーボッツ（サブ） | ¥10,000 |
| **タイトーPCB** | |
| フロントライン | ¥3,000 |
| バブルボブル | ¥12,000 |
| チャイニーズヒーロー | ¥15,000 |
| レイフォース | ¥17,000 |
| ルナーク（F2込） | ¥3,000 |
| ガンフロンティア（サブ） | ¥25,000 |
| クレオパトラフォーチュン（サブ） | ¥5,000 |
| **ナムコPCB** | |
| ディグダグ | ¥8,000 |
| ギャプラス | ¥17,000 |
| ドルアーガの塔 | ¥33,000 |
| ロンバーズ | ¥25,000 |
| ギャラガ88 | ¥18,000 |
| メルヘンメイズ | ¥28,000 |
| ワースタ92 | ¥4,000 |
| ワースタ93 | ¥3,000 |
| コズモギャングザビデオ | ¥5,000 |
| バーニングフォース | ¥18,000 |
| デンジャラスシード（ロム） | ¥6,000 |
| 子育てクイズマイエンジェル | ¥30,000 |
| ワースタ96 | ¥12,000 |
| **アイレムPCB** | |
| 10ヤードファイト | ¥3,000 |
| R-TYPE LEO | ¥10,000 |
| **ジャレコPCB** | |
| バルトリック | ¥45,000 |
| 銀河任侠伝 | ¥30,000 |
| グラディア | ¥29,000 |
| ロッドランド（サブ） | ¥9,000 |
| テトリスプラス（サブ） | ¥3,000 |
| グラディア（サブ） | ¥5,000 |
| **ネオジオ** | |
| ステークスウィナー | ¥3,000 |
| パルスター | ¥3,000 |
| マジカルドロップ2 | ¥8,000 |
| ステークスウイナー2 | ¥8,000 |
| **麻雀PCB** | |
| 同級生SP | ¥8,000 |
| リアル麻雀PⅥ | ¥18,000 |
| リアル麻雀PⅢ | ¥5,000 |
| 麻雀若草物語 | ¥15,000 |
| 麻雀ファンタジッククラブ | ¥23,000 |
| 雀々しましょ | ¥48,000 |
| **セガPCB** | |
| アッポー | ¥18,000 |
| ロボレス2001 | ¥12,000 |
| エンゼルキッス | ¥23,000 |
| フラワー | ¥8,000 |
| ダークエッジ | ¥13,000 |
| コットン | ¥12,000 |
| ずんずん教の野望 | ¥5,000 |
| テトリス | ¥3,000 |
| コラムス | ¥3,000 |
| イチダントアール | ¥3,000 |
| ぷよぷよ通 | ¥5,000 |
| イントロドンドン（カセット） | ¥4,000 |
| 蒼穹紅蓮隊（カセット） | ¥10,000 |
| プリクラ大作戦（カセット） | ¥8,000 |
| バーチャファイター（基板） | ¥4,000 |
| ウイングウォー純正コンパネ | ¥8,000 |
| **コナミPCB** | |
| 新入社員トオルくん | ¥7,000 |
| トライゴン | ¥14,000 |
| サンダークロス | ¥28,000 |
| A-JAX | ¥30,000 |
| [illegible] | ¥38,000 |
| グラディウスⅡ | ¥25,000 |
| ダダンダーン | ¥26,000 |
| 進め対戦ぱずるだま | ¥10,000 |
| 実況パワフルプロ野球 | ¥13,000 |
| セクシーパロディウス（サブ） | ¥10,000 |
| 大好キッス（サブ） | ¥3,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま（サブ） | ¥10,000 |
| ゴルフィンググレイツ2（サブ、P付） | ¥6,000 |
| サッカースーパースター（ケーブル無、サブ） | ¥10,000 |
| スラムダンク2（ケーブル無、サブ） | ¥15,000 |
| **データーPCB** | |
| マジカルドロップ | ¥3,000 |
| 魔境戦士（レバー付） | ¥30,000 |
| マジカルドロップ+1 | ¥8,000 |
| 空牙 | ¥10,000 |
| **その他PCB** | |
| アラビアン | ¥8,000 |
| ジンジンジップ | ¥8,000 |
| 忍者君 | ¥10,000 |
| ラビオレプス | ¥15,000 |
| キャノンダンサー | ¥15,000 |
| ファイヤートラップ | ¥15,000 |
| スターフォース | ¥18,000 |
| Rシャーク | ¥13,000 |
| マクロスⅡ | ¥8,000 |
| ウォーオブエアロ | ¥10,000 |
| 仮面ライダーバトルレーサー | ¥3,000 |
| ぱづり | ¥8,000 |
| テキパキ | ¥6,000 |
| 三刻志 | ¥15,000 |
| がんばれギンくん | ¥4,000 |
| 卒業証書 | ¥5,000 |
| クイズ赤丸急上昇 | ¥3,000 |
| もうぢゃ | ¥3,000 |
| パズル番町 | ¥4,000 |
| ねらってチュー | ¥3,000 |
| ロンロン | ¥5,000 |
| 中国龍 | ¥8,000 |
| プレイガールⅡ | ¥5,000 |
| [illegible] | ¥8,000 |
| 上海 | ¥4,000 |
| 上海3 | ¥15,000 |
| スーパー上海 | ¥12,000 |
| 五月陣戦 | ¥6,000 |
| バトルガレッガ | ¥38,000 |
| オニ | ¥18,000 |
| **奉仕品** | |
| （1万円以上お買い上げの方に限ります） | |
| （個数に制限は有りません。幾つでも可） | |
| ゴルフィンググレイツ2（サブ・P無し） | ¥300 |
| 対戦ぱずるだま（サブ） | ¥300 |
| ツインビーヤッホー（サブ） | ¥300 |
| 沙羅曼蛇2（サブ） | ¥500 |
| 究極タイガーⅡ（サブ） | ¥500 |
| 森口クイズ（サブ） | ¥800 |
| アッカンベーダー（サブ） | ¥1,000 |
| エレベーターアクションリターンズ（サブ） | ¥1,000 |
| パズルボブル2（サブ） | ¥800 |
| カイザーナックル（サブ） | ¥300 |
| クイズ地球防衛軍（サブ） | ¥100 |
| ワースタ90（ロム） | ¥100 |
| ソニックザファイター（ロム） | ¥5,000 |
| バイパーフェーズ1（サブ） | ¥500 |
| 戦球（サブ） | ¥2,000 |
| ゲーム天国（サブ） | ¥1,000 |
| P-47エース（サブ） | ¥500 |
| エンゼルキッス（サブ） | ¥500 |
| 湾岸戦争（サブ） | ¥800 |
| 麻雀ハイパーリアクション（サブ） | ¥300 |
| リアル麻雀PⅣ（サブ） | ¥500 |
| でろーんでろでろ（サブ） | ¥300 |
| メインスタジアム | ¥800 |
| MVP | ¥800 |
| フリーキック | ¥800 |
| マジカルエラーを探せ | ¥800 |
| 中華大仙 | ¥1,500 |
| メジャータイトル | ¥1,500 |
| レッスルウォー | ¥800 |
| フラッシュポイント | ¥1,000 |
| 登龍門 | ¥1,000 |
| ドリームサッカー | ¥2,000 |
| ビーチバレー | ¥2,000 |
| ぷよぷよ | ¥800 |
| ビックストライカー | ¥2,000 |
| クラックス | ¥800 |
| Vシュートサッカー | ¥1,500 |
| カプコンワールド2 | ¥2,000 |
| クイズF1 1,2フィニッシュ | ¥300 |
| 熱答クイズチャンピオン | ¥800 |
| クイズショーバイショーバイ | ¥300 |
| クイズDNAの反乱 | ¥1,000 |
| クイズくれよんしんちゃん | ¥300 |
| クイズくれよんしんちゃん2 | ¥500 |
| クイズ365 | ¥800 |
| チャンネルクエスチョン | ¥500 |
| 所さんのまーまー雀 | ¥500 |
| ウイングウォー純正コンパネ | ¥5,000 |
| VF電源 | ¥3,000 |
| リッジレーサー（ロム） | ¥2,000 |
| アルペンレーサー（ロム） | ¥4,000 |
| VF2（ロム） | ¥4,000 |
| グランドストライカー | ¥2,000 |

**営業時間 10:00〜19:00**
**定休日 日曜・祝日**

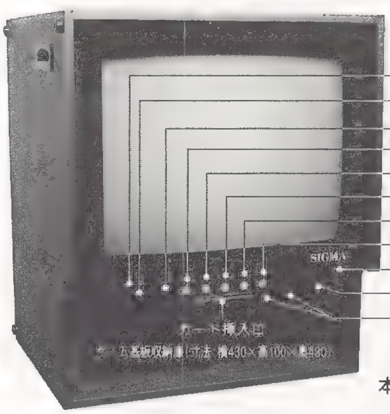
# SUN CO., LTD.

(有)サンカンパニー

神奈川県川崎市麻生区王禅寺7468-1 TEL.044-954-9459 FAX.044-966-8287



# ゲーセン基板の最終兵器V－9




本体寸法：横480×高560×奥430

## 型番Ｖ－９　¥99,800

Ｖ－9は直接販売しかしておりませんのでご注文は直接当社にお申し込みください。

### Ｖ－９の特徴

* ＊モニター、コントロールBOX、ゲーム基板収納庫の一体化により場所を取りません。接続が簡単です。Ｖ－９にΣ8000とゲーム基板を接続するだけです。
* ＊モニター調整に必要なＶＲを前面につけていますので調整が非常に簡単にできます。
* ＊5V/15Aの電源パックを使用していますので大電流の必要なバーチャ等のゲーム基板もＯＫです。
* ＊ゲーセンの19インチモニターを使用していますので今までみたいにゲーム基板によってテレビに映らないという問題もありません。
* ＊縦置き、横置き可能ですので縦スクロールのゲームも問題ありません。
* ＊RGB21入力がありますのでサターン、プレステ、スーファミ等のRGBコードが使用できます。

**特価**

25インチ中古モニター（ナナオ製）
RGB21入力:15／24KHz両用
詳しい事は開発部に電話下さい




### ＡＶ--5000の特徴

* ＊ゲーム基板をテレビに映す装置です。
* ＊テレビのビデオとオディオに接続するだけですから簡単です。
* ＊くっきりと鮮やかなRGBと同じくらいの色彩のS端子対応（別売のS端子が必要）
* ＊超小型（縦125×横200×奥95）

型番AV-5000　¥26,000

付属品：テレビ接続用ビデオコード&スティック接続コード１本
注意：本体だけでは使用出来ませんので別売りのΣ8000が必要です



### 大型マージャン用パネル

コントロールボックスに差し込むだけでOK（接続コード付）
型番MST-8　¥9,800（350×200㎜）

**●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●**

R&K 052(732)3874／イエローバッグ 075(343)4860
宇宙堂 052(916)1407／ゲームファンタジー 0284(62)6926
クエスト0276(63)4766／ソフトショップマリオ0263(36)5536
㈱TAMAYA 03(3323)9911／テクナート 06(643)7641
トライ 03(5295)0667／メッセサンオー 03(3255)3453
ハッピー商会 0798(71)2910／ロータスプレス 03(3760)6630

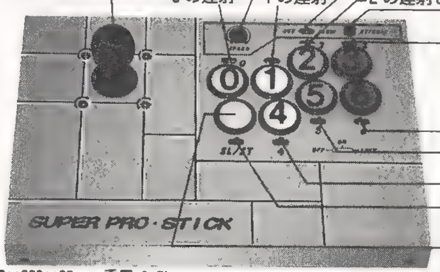
### ☆☆別売コード☆☆

| | |
|---|---|
| ＲＧＢ21コード…… | ¥3,500 |
| ＲＧＢ15コード…… | ¥5,000 |
| Ｓ端子コード……… | ¥2,500 |
| ＶＨＦコード……… | ¥2,000 |

### ☆☆便利な1.5m延長コード☆☆

| | |
|---|---|
| ＲＧＢ21延長コード…… | ¥5,000 |
| ＲＧＢ15延長コード…… | ¥5,000 |

# SW設定。同時押しSW設定自由自在のPRO・STICK




寸法 320×220×30㎜　重量 1.5kg

## 型番 Σ-8000TB　¥15,800

注意：本体だけでは使用できません
別売りのコードが必要です。

**別売コード**



Σ8000専用

* ＊スーパーファミコン用コード(型番SF)…………¥4,000
* ＊ネオ用コード(型番N)…………¥2,500
* ＊メガドライブ用コード(型番MD)…………¥4,000
* ＊２ボタン専用PCエンジンコード(型番PC２)……¥2,000
* ＊６ボタン専用PCエンジンコード(型番PC６)……¥4,000
* ＊マスターシステム用コード(型番MM)…………¥2,000
* ＊パソコン用コード(型番PP)…………¥1,500
* ＊コントロールBOX接続用コード(型番AS)…………¥2,500
* ＊サターン用コード(型番ST)…………¥4,000

プレステーション用コード　¥4,000
（注意）マルチタップには対応していません

### Σ-8000TURBOの特徴

* ＊別売のコードを差し替えるだけで、サターン・スーパーファミコン・メガドライブ・PCエンジン・パソコン・ビデオゲームとほとんどのコンピューターに使用できます。
* ＊すべて業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。
* ＊連射スピードを連続的に変えることができます。
* ＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。

### お申込方法

* ＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番を書いてハガキか、又は、お急ぎのかたはお電話でお申し込み下さい。
* ＊商品到着後１週間以内なら返品自由です。なおその場合配送料はお客様負担になります。
* ＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用出来ます。
* ＊送料は全国一律600円です。
* ＊代金は商品と引き換えにお支払い下さい。

〒673-05兵庫県三木市志染町広野5-293

## シグマ電子

通販部：TEL 0794(84)0476
開発部：TEL 0794(85)1933
FAX 0794(85)6577
営業時間12～21時

リアルバウトスペシャルの魅力に
あらゆる角度から迫る！



# すべての餓狼ファイターに贈る!!

# REALBOUT SPECIAL

## GAMEST LINE UP

## 攻略が映像で満載!!

ゲーメストビデオにも『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が堂々のラインナップ!!対戦を勝ち抜くためのテクニックが映像で理解できるから、闘いに強くなるための必携アイテムとなることは、もはや間違いなし!!

GAMEST VIDEO

### リアルバウト餓狼伝説スペシャル

4月18日発売予定

商品番号:GV-35
価格未定

## みんなの想いが満載!!

ゲーメストムック『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』シリーズに、ついにファンブックがラインナップ!!みんなの熱い想いがひとつになる時がいよいよ迫る!!ファンによる、ファンのための一冊が満を持してついに登場!!

GAMEST MOOK

### リアルバウト餓狼伝説スペシャル ファンブック

4月25日発売予定 予価980円

## 必読の完全技表!!

GAMEST MOOK Vol.66

### リアルバウト餓狼伝説スペシャル グラフィカルマニュアル

好評発売中!! 定価980円

求人倍増! 就職抜群! 生徒の作画能力と充実のマシン環境に業界が注目!!

# 完璧!コンピューターゲーム科

特別5月生
入学願書
受付中




●特別5月生の募集人員は若干名となっていますので、お早めにお申し込みください。なお、5月10日開催の体験入学は、平成9年度入学(特別5月生)に間に合う最後のチャンスとなります。ご検討の上、参加してみてください。



## 現場でやっていることを、授業で学ぶ!

マシン環境が充実しているこの学院のコンピューターゲーム科では、ゲーム制作のノウハウはもちろん、アニメーションの技法についても学習できるのが利点です。また、先生は現役のゲームデザイナーの方たちなので、わからないことや知りたいことは親身になって教えてくれます。いまは制作チームを組んでシューティングゲームやRPG、3Dアニメーションなどの制作実習に取り組んでいます。

(コンピューターゲーム科・神田 毅)



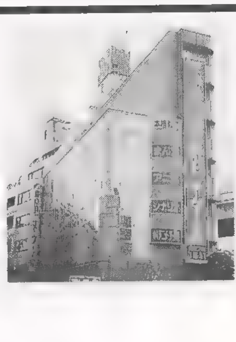
**PC-98、GATAWAY2000、PowerMacintoshと先生が、キミの創造力を待っている!!**



**学院見学・入学相談は毎日実施**

**体験入学実施中**
日程:5月10日・土/6月14日・土/7月12日・土　以下、毎月第2土曜日の予定
参加のお申し込みは、ハガキに住所・氏名・年令・電話・学年(職業)・学科名を明記し、下記へ。

特別5月生・各科願書受付中!
- ◆アニメーション科
- ◆アニメーション声優科
- ◆コンピューターゲーム科
- ◆エアーブラシ彩色科
- ◆アニメーション美術科
- ◆漫画家プロ養成科
- ◆アニメキャラクター科
- ◆イラストレーション科
- ◆漫画原作シナリオ科
- ◆コミック編集者養成科



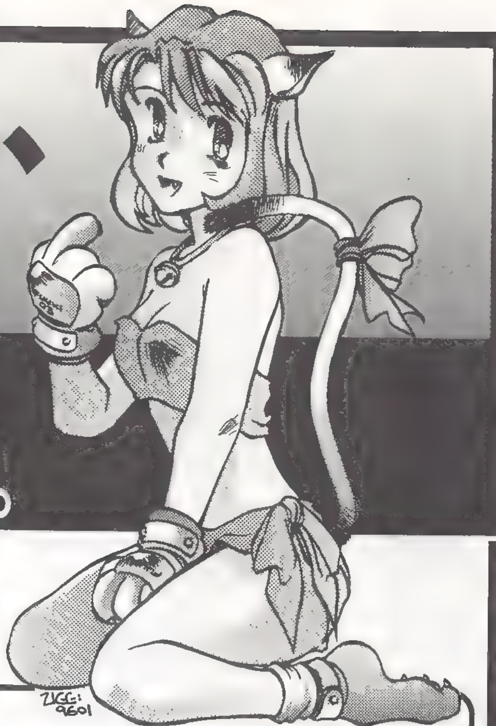
社団法人・日本漫画家協会賛助会員　社団法人・日本映画テレビ技術協会会員　財団法人・日本視聴覚教育協会会員

# 東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-5276-1511(代)

入学案内書 住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記、切手250円分同封で請求。

# 京都・山科に来たら、富貴に寄ってね！



## 大型ゲーム機もあります。価格・在庫はTELでお願いします。

**タイトー・F-3ソフト**
あっかんべーだー
エレベーターアクション
逆鱗弾
ダライアス外伝
パズルボブル2
バブルメモリーズ
ハットトリックヒーロー'95
**カプコンCPSⅡソフト**
X-MEX
スーパーストリートファイターⅡX
ストリートファイターZERO
ストリートファイターZERO2
ヴァンパイア
ヴァンパイアハンター
スーパーパズルファイターⅡX
**ジャレコ・メガシステム32ソフト**
ゲーム天国
テトリスプラス
P-47 ACES
エンジェルキッス（麻雀）
キララスター（麻雀）
スーチーパイⅡ（麻雀）
**コナミ・システムGXソフト**
極上パロディウス
沙羅慢蛇2
セクシーパロディウス
対戦ぱずるだま
ツインビーヤッホー
ときめきぱずるだま
すすめ対戦ぱずるだま

激安

**ライジング**
バトルガレッガ
**アルタ**
バーチャボーリング
**カプコン**
クイズ殿様の野望2
クイズ&ドラゴンズ
**ナムコ**
ゼビウス3D／G
ワールドスタジアム'95
ナムコクラシックコレクションVol1,Vol2
**テクモ**
エンジェルアイズ（ソフト）
でろーんでろでろ（ソフト）
**タイトー**
サイキックフォースEX
**データイースト**
マジカルドロップ
スカルファング
**SNKネオジオソフト**
リアルバウト餓狼伝説
パズルボブル
ダンクドリーム
ネオドリフトアウト
ステークスウィナー
オーバートップ
龍虎の拳外伝
パズルDEポン
KOF95
KOF96

## インターネット始めました！

http:/www.mediawars.or.jp/~fuukico/index.htm

アクセスまってまーす。

クイズ各種3,000より・業務用ネオジオソフト各種あります。
その他、多数値下げしました!!ぜひTEL・FAXでお問い合わせください！

**大型ゲーム機、中古基板多数在庫あります。最新基板もあります。TELくださいネ。**

営業時間 AM10:00～PM7:00
日・祝、第2・3・4土曜日定休
振込先：京都信用金庫山科支店
普通No.462446
富貴商会　高橋靖和

TEL. 075-595-1136（代）
FAX. 075-595-1139
問い合わせ歓迎!!

アミューズメント機器総合商社
# 富貴商会
## Fuuki Co.,Ltd.
〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル 3F



# ご無沙汰してます 対戦アイランド(仮)

**担当が代わった瞬間にはからずも1月半も間が空きましたが、その分内容は濃くなってます。**

案内人：びぐ

先日、薬局でごまごましたもの（シャンプー、リンス、入浴剤など）を買ったところ、合計で4400円ほどになりました。薬局行くと意外とカネかかるんだよなあ、と思いつつウチに帰ってレシートを見ると、なんとシャンプーとリンスがそれぞれ1600円もしやがって、すこぶるビックリです。対戦で負けたときよりもはるかにブルーな気持ちになりました。

さて対戦でブルーになるといえば避けて通れない（？）のが、待ちハメ論議。前々回募集した「待ち・ハメの定義とは」にたくさんの反響がきましたので、今回はその問題から考えていくことにしましょう（ちなみに前述のシャンプーは恐れ多くてまだ使ってません）。

## 待ち・ハメの定義とは

あらかじめ言っておきますが、これから載せる「待ち・ハメの定義」に正しい正しくないという概念は存在しません。そう考えるプレイヤーがいるという事実があるだけです。

もちろん著しく考え方、捉え方の違う意見があると思われますが、まずは数多くの意見を集めてみることに重点を置いてみたいと思います。

●ハメとは「回避不能、もしくは困難な技をかけること。または、そういう状態にすること」だと思います。例えば起き上がりに技を重ねるとか、一度転ばせたら起こさないとか。僕はこう定義しますが、100%脱出不能なハメなんてないと確信しています。対戦者同士のレベルがあまりにも違いすぎるときなど、ハメられたと思うときがあるかもしれませんが、絶対なにか避ける方法はあると思います。逃げられないのは自分の未熟さです。

（埼玉県　べんぞう君）

●私のハメの定義とは、その技の有効範囲、ダメージの大小、コマンド入力の難易にかかわらず、それに対するこちらのアクション（移動、攻撃、防御）が起こせない、または無意味である、ということです。これは押し出されてリングアウトにされたとか、当て投げとかではなく、ゲーム製作過程で出てくるミス（画面内のどこにいても投げられてしまうなど）がそのまま残ってしまったものを指します。よって現在ではこれらを除いた「ハメ」は存在しないと思っています。予防策がひとつでもあれば、それは「ハメ」ではないのです。

（埼玉県　G君）

●待ちとかハメというのはいわゆるワンパターンということであり、「相手を倒すまで同じことを繰り返す」ということではないでしょうか。「待ち」ということで言えば中足払いと対空だけ、逃げて投げだけ狙うなどがあり、「ハメ」ということで言えば技を当てて投げるを繰り返す、永久コンボなどがあると思います。

（岐阜県　ANIMETAL ER君）

●待ち…自分から一切リスクの伴う攻撃をせず、相手が跳び込んできたら対空技で迎撃し、普通に近付いてきた場合、リーチのある打撃技（足払い）や飛び道具などを使って間合いを広げるという一連のサイクルのみで闘う方法。

ハメ…いったん入ってしまうと相手側はいかなる回避行動も取れなくなってしまうもの。投げハメは個人的にはハメと呼びたくない。なぜならジャンプで逃げられるのがほとんどだし、投げ間合いに相手を入れなければいいんだしね。

（群馬県　小林君）

●私は当て投げ（ジャンプ攻撃や小技を当てる、またはガードさせてから投げてしまう）のことをハメだと思っています。とっさに反応するのは難しく、簡単かつ強力なので相手にやられるとてもイヤな気分になります。当て投げと待ち（程度による）そしてタイムアップ間際に逃げろ、この3つがなくなればもっと楽しい対戦ができると思います。

（山梨県　橋爪君）

●完全なハメ…Aが失敗しない限り、Bが回避・脱出・反撃できない連続（連携）技。まぁまぁなハメ…Aが失敗しなくても、Bがなんとか頑張れば回避等ができる連携技。

（山形県　小林君）

●私の考えでは「ハメ＝脱出不可能な技」に落ち着きます。よく、相手を壁側に押し付けてから飛び道具、対空技、いわゆる「とりかご」に腹を立てる人がいますが、これは実力と読みによって脱出可能です。結論としてハメと呼べるものは永久コンボのみではないでしょうか。「待ち」についてはそれほど有効な手段ではないと思えるので定義しません。待ちを嫌うかたが多くいらっしゃるようですが、私は待ちを破ってこそゲームを楽しめると思います。

（宮城県　S・メビウス君）

☆といったように様々な考え・意見が集まりました。今はゲームのタイトルも多いし、その内容も多岐にわたっているので、容易に定義付けできるものではないのかな、という感じです。

ただ、ハメや待ちの定義が明確にされても、今度はそれに対する是非、好き嫌い、といった議論も出てきます。そのへんの意見も見てみましょう。



（愛知県・宮内みりまさん）

## マイプレイスタイル

●ゲームというのは楽しく遊ぶために作られたものだと思います。うまくなるのも、対戦するのも、やはりゲームを楽しもうと思う気持ちからではないでしょうか。

しかし、楽しいというのにもいろいろ種類があります。対戦で連勝するのが楽しいという人もいるでしょう。また、勝ち負けに関係なく互いの技術と技術をぶつけあい、ときにはウケを狙いにいったりするのが楽しいという人もいるでしょう。

フリースタイル派の人は前者が多いのではないかと思います。ハメ・待ちを使えば確かに勝率も上がり、やっている人は楽しいでしょう。でも、そこでやられた人のことを少し考えてください。その人は、対戦を楽しむことができたでしょうか。普通はできないと思います。ハメ・待ちは一方的な楽しみ方しかできません。

しかし。後者のようなプレイは対戦していて楽しいです。わくわくします。対戦相手から学ぶものも多くあります。結果、負けたとしてもなにかが心に残ります。僕はこのなにかが大切だと思います。

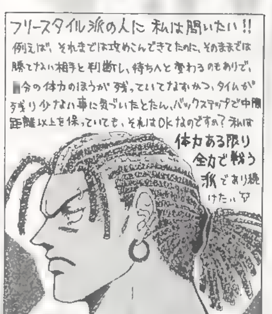
（愛知県　藤本君）

●今までオレは対戦マナーについて、どっちつかずの姿勢をとりつつ沈黙を守ってきた。なぜなら、待ち・ハメ否定派とフリースタイル派、どちらの気持ちも分かるからだ。

で、オレがなにを言いたいかというと、それは「待ちとハメを同じ次元で考えるな」であり「待ってもいいけどハメたらダメ」であったりする。

ちなみにオレのいうハメとは「一度くらうと死ぬまでくらい続け、どんな方法をもってしても脱出が不可能な技」のことである。

とはいってもハメを絶対にやるなというつもりはない。ただ、ハメの中にはゲームバランスを破壊しかねないハメも時としてあり、そういったハメに関してはできるだけやらないように心がける必要が



（栃木県・花京院線さん）



あると思うのだ。
　私がハメをやめたほうがいいと思う理由のひとつに、ゲームを創った人たちの気持ちがある。彼らはハメの存在を、ハメ技が使われることを望んでいるのだろうか。「システム上可能だから」などという理由でハメ技が使われることに関しては憤りすら感じているのではないだろうか。我々はそんなシステムを創った覚えはない、と。つまり「ハメ技はシステム上可能なもの」という捉え方はプレイヤー側から見た一方的な偏見であり、過程を無視した結果論である、という見方もできるのだ。ハメ技は本来ならシステム上不可能なものであり、それが可能なのはたまたま結果的にそうなったに過ぎない。それでもフリースタイル派の人たちは、偶然を必然に置き換え、全面的にハメを肯定し、無制限にその使用を認めるのか。もう一度よく考えてほしい。
（千葉県　ナラバ君）

●私はよく対戦でハメをします。理由は次の通り。
①「勝ち」の快感を味わいたい。また1コインでできるだけ長く遊びたいので対戦を「楽しむ」より「勝ち優先」のプレイスタイルになる。
②対戦するからには、そのキャラの強い部分を最大限に生かしたい。ハメ・待ちをしないと全力を出していないことになり、対戦相手に失礼。



（愛知県・だいすけさん）

③どこからが待ち、ハメでどこからがそうでないかを定義することは困難だし、ましてやそれを全国的に普及させるのは不可能。だったら「なんでもあり」にするほうがすっきりする。
　以前「ハメ、待ちされるのはイヤでしょう?」という意見があったが、私は自分がハメをやるため、ハメられるのは構わないし、もしこちらのハメが通用しないほどうまい人に負けたら、勝ち目がないので、すんなり席を立つことができます。ハメ、待ちを否定するより「そういう闘い方もあるな」と認めて対戦に臨んだほうが、精神衛生上いいと思うんですが……。
（東京都　鈴木君）

●他の人はどうだか知らないが、俺自身は対戦相手のことを「待ち」とか「ハメ」とか「チキン」とか言ってたころは全然向上心がなくて、いつまでたってもうまくならなかった。
　それが、どんな待ちやハメでも必ず崩せると信じるようになってから、いろいろと考えたり、工夫するようになったし、他人のプレイも自分のプレイも分析するようになり、勝率も徐々に上昇した。やっぱり物事は前向きに考えるべし。
（香川県　坂本君）

☆勝つことと負けること、そのゲームの楽しさをどういう部分に見いだしていくか…。みんな自分の中に確固たる価値観があるはず。
　けど相手あっての対戦ゲームなんだから、他人の考えを排して自分の意見を押し付けるのでなく、他人の考えをしっかり受け止めてみることも大事なのでは。

## COOL Down!!

●私のクールダウン法は、一度相手を強いと思い込んで、じっくりと相手のプレイを観察することです。相手を自分よりヘタだと思っているうちはアツくなってしまって、自分の本来のプレイができません。冷静になれば必ず攻略できるはずです。
（埼玉県　ポール君）

☆前回募集した自分なりのクールダウン法。まあ普段は超クールガイなボクの場合、滅多にアツくなったりしないんだけどとりあえずトイレ行って、ジュース買って、両替機に直行かな。

## マナーといえば

●ゲームしないんなら…座るなー!店員の立場で申し上げます。何台もあるゲームならともかく、一台しかないゲームの前に座られると大変迷惑です。座っているのが高校生以上だとどんな人でも声をかけづらいようですし、子供だとそれはそれで遠慮してしまう。となると、やっぱり座らないでほしいのです。店に入った途端、目当てのゲームの前に人がいると、それをちらりと見ただけで帰ってしまう人も少なくありません。対戦台で「逆側があいてるじゃん」と言われても、格闘ゲームだと1P、2P側どちらから始めるかにこだわりのある人もいたりします。いつそのゲームを目的にしたお客がくるか分からない以上、理想を言えばどんなに空いていても一台のみのゲーム機は無駄にしてほしくありません。
（神奈川県　ハルトオカラジさん）

☆確かに「空いてるから座る」というプレイヤーサイドの行動にも問題アリですが、ひとつの筐体に椅子をふたつ置いたりとか、細長い（ふたり掛けの）椅子とか置いてもらうわけにはいかないものでしょうか?

## ちょっと聞きたい

●えーとですね、乱入されて負けてしまった場合、乱入しかえしてさしあげるほうがいいんですか?逆に勝ったとき、延々乱入し続けるかたがときどきいらして、仕事に遅れそうになったりするのですが、この場合は、やっぱり負ける以外の対処はないんでしょうか?
（栃木県　やよい・Sさん）

☆これも結構おもしろそうなテーマだと思うんで、みんなはどうするか教えてくださ〜い。募集しま〜す。
　てな感じで、今回の対戦アイランド（仮）はおしまい。「待ち・ハメの定義」「激烈プレイスタイル論」「なんでもQ&A」などなど、たっくさんのお便りをお待ちしていますのでよろしく。また、ご意見・ご要望なんかも常時受け付け中です。
　では、また次回。

ゲーメスト／コインジャーナル共催

# 第9回 ゲーム懸賞論文

# 第一席 ゲーマー、とは

諸江一徳さん（熊本県）

## 二極化するゲーマー

ゲームセンターによく設置してあるものの一つに、「コミュニケーションノート」というものがある。僕がよく通っている店、かりにA店とB店とするが、そこにも設置されている。どちらのノートも、ゲームに関する話題で盛り上がっている様子だ。ただ、その中身が大幅に違っている。A店は、ゲームの攻略、点効率など、ゲームの本質について。B店は、ゲームのキャラクターやストーリーなどについて。前者を、ストイックな前世代的な雰囲気だとすれば、後者は現代的な同人誌世代的な雰囲気ということもできるだろう。当然のことながら、2店の（ノート上での）客層は二手に分かれており、A店のノートにB店のノリで書こうものなら「ここはB店ではないのだから、そのような内容はやめてくれ」などということになり、また、その逆であれば目一杯浮いてしまうという状況になる。コミュニケーションノートは、ある種ゲーマーを知る鏡とも言えるものだから、間違いなくゲーマーの二極化は進行し続けているということである。また、双方に歩み寄る姿勢がほとんど見られないというのも事実である。一体これはどういうことなのだろうか。今回はこのことについて考えてみようと思う。

## 嫌悪と閉鎖性
### 〜前世代型ゲーマー〜

まず最初に、前世代型ゲーマーは現代型ゲーマーのことをどう捉えているのかを見てみよう。ここで参考となるのが、前出の「ここはB店ではないのだから〜」発言である。つまり、彼らにとって現代型ゲーマーというのは異端であり、認められない存在なのである。「何も分かっちゃいないくせにデカいツラすんなよ」というやつである。その背景には、昨今のゲームセンター市場の画一化、シューティング、アクション等の「前世代的」ゲームの衰退に、現代型ゲーマーの「キャラから入る」というスタンスが少なからず影響を及ぼしているという考えがあること、そして、ゲーム機の周りで黄色い歓声を上げる姿に対する生理的嫌悪感（うるせえな、静かにやれよというレベルのもの）を抱いていることといった、「負」のイメージが蔓延している事実がある。いずれも、従来のゲームセンターの特殊性、閉鎖性の裏返しということができるかとも思うが、それが「普通」であったゲーマーにとって、ゲームをアニメライクに楽しむ現代型ゲーマーは、ゲームの質を下げる害悪分子であり、「排除」すべき存在なのである。

## 無関心と世代隔差
### 〜現代型ゲーマー〜

一方、現代型ゲーマーはこのような前世代型ゲーマーのことをどう見ているのだろうか。

結論から言うと、「どうとも思っていない」というのである。いいとも悪いとも思わない、逆に言うと「無関心」なのである。というよりは、彼らの特性上、別次元の話として捉えているように見える。つまり、彼らにとっては、今のゲームが「面白ければ」それで十分なのであり、すぐに小難しい話を持ち出す前世代型ゲーマーには「ついていけない」し、何より比較対象となり得るべき前世代のゲームを「やりたくてもやれない」ために、結局は無関心というスタンスを取らざるを得ないということである。

## それぞれの問題点

以上のことから考えてみると、双方にそれぞれ問題を抱えているように見える。まず、前世代型ゲーマーの問題点としては、頭から、「新世代ゲーマーは我々とは違う種類のゲーマーだ」と決めつけている節がある、ということが挙げられよう。確かに、ゲーム産業は、ストⅡのヒットと共に大きく様変わりした。映画やTVにおける20年分くらいの進化を、たかだか5年やそこらでやってのけてしまったようにも思える。また、ゲームの進化は等加速度の勢いで進行しているとも言われる。そのような業界なのだから、当然、それに「対応」したゲーマーの出現はもはや必定のことともいえよう。そんな彼らを、前世代の物さしで計ること自体に無理があるわけで、ましてや否定することはナンセンスとも言える。第一、前世代型ゲーマーが現代型ゲーマーを「分かっちゃいない」と評する以前に、彼らのことを「分かっちゃいない」のだから仕方がない。

一方、現代型ゲーマーの問題としては、どうしても目先の問題だけにとらわれやすいということ、キャラの立ちづらいシューティング等に対して興味を示しづらいということが挙げられる。後者は、彼らがアニメ畑やコンシューマ（RPG系）から流れてきた者が多いということを考えると、ある程度は仕方ないような気もするが、問題は前者である。「○○可愛い」、「○○カッコいい」という次元で話が止まってしまうために、肝心のゲーム自体には考えが及ばなかったり、ガードボタンのあるゲームを「後ろガードじゃないから」という理由だけで敬遠したり、といった、「悪い意味での保守性」があまりにも目立ちすぎるのである。残酷な言い方になるかも知れないが、キャラクターだけを愛するのであれば、特にゲームをやる必要はないのではなかろうか（実際問題として、「ゲームやんないけど、○○は好き。だから同人誌出します」といった流れも存在する）。そのような層をあてこんだ、キャラクター性主導のゲームが乱発されたのも、その傾向に一層の拍車をかけたように思える。

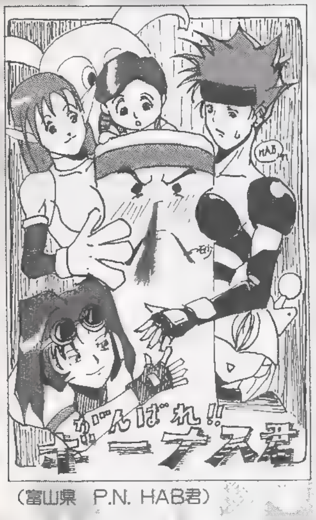
## 知る 考える 受け入れる

では、このような問題は、いったいどのようにすれば解決できるのであろうか。僕は、以下のように考える。

最初に、お店に「名作・佳作コーナー」を作ってもらう、ということである。現在の状況を考えてみると、どこのゲームセンターも同じような品揃えで個性に欠けているように思えてならない。また、雑誌のオールドゲーム紹介の記事などで、せっかく過去の良作に興味を持ったとしても、「ゲーム博物館」などといった設備のある首都圏ならいざ知らず、地方のゲーマーはどうしようもないのである。最近はコンシューマ機に、過去の名作・佳作ゲームがほぼ完全な形で移植されはじめ、それを見た現代型ゲーマーが衝撃を受けるといったケースもよく見られていることから、案外需要は高まっているのではないだろうか。「真の名作は色褪せない」ということなのかもしれない。

次に、前世代型ゲーマーに対して言えることだが、「新世代ゲーマーを特別視することなかれ」ということである。彼らは彼らなりの基準に従ってゲームをしているわけであり、それを自分（たち）の価値基準に合致しないからといって否定したり排除したりすることは、「VF2とストⅡ、どちらが凄いゲームか」という質問と同じぐらいナンセンスである。確かに、スコアアタッカーの視点から見ると、

現代型ゲーマーは、こだわりがなく、甘っちょろい存在と言えるかもしれないが、彼らの存在の裏が自分たちの存在ということもまた、事実なのである。そういった意味でも、現代型ゲーマーに積極的にアプローチすることで、新たなるゲームの楽しみ方を発見することが可能であるのかもしれないのだから。
　また、前世代型ゲーマーには、変わりゆくゲームセンターを冷静に見つめる必要性があるようにも思える。ゲームセンターは、以前のようなストイックな男の世界ではなくなってしまったのだ。良いか悪いかは別としても、よりオープンに、より幅広い場所へと変化していっているのだ。「昔」の常識は「今」の非常識へと変わる。そのことに気付けば、自ずと答えは見えてくるのではないだろうか。
　そして現代型ゲーマーに対しては、「もう少しだけゲームのことを考えてほしい」ということができる。確かに、格好いい兄ちゃんや可愛い姉ちゃんは良いものである。だが、それはあくまでゲーム全体とすれば一部にしか過ぎない。「木を見て森を見ず」という諺があるが、まさしくその通りになってしまっているのだ。キャラクターだけではなく、ゲームそのものにまで、ひいてはゲーム業界全体にまでその視野を広げてみることは、決して悪いことではないと思うし、そうすることによって、ゲームそのものの面白さもさらに倍加すると思う。
　もちろん、そのためには、わずかでもいいから「こだわり」を持つことが肝要となってくるのだが。そのためにも、前世代型ゲーマーたちと接することは決して無益ではないように思える。



（富山県　P.N. HAB君）

## ゲーマーとしてなすべきこと

　このようにいろいろと指摘してきたわけだが、二極化の状態にある現在の状況は決して好ましいとは言い難い。むしろ、「こんな状況なら昔のほうがまだマシだ」といった感じである。趣味の対象物として「ゲーム」という媒体を選びとった以上、微妙なズレはあるとはいえ、感じるものには共通のモノがあると思う。つまりは皆同じ「ゲーマー」なのである。とすれば、そこに差別が生じること自体変なことだろうし、別にキャリアが長いからといって偉いということもなかろうとも思う。むしろ、キャリアの長いゲーマー、つまり前世代的なゲーマーは自分たちが燃えたゲームの面白さを次世代に記す。そして教え伝えていく必要性があると思うのだ。それができないのなら、その「ゲーマー」の歴史は何の役にも立ちはしないのだ。現代型ゲーマーの「無知」を嘆く前に「教育」すること、そしてその環境が整っていること、それが共存への近道なのではないだろうか。現代型ゲーマーは、「嫌い」なのではなく「知らない」だけなのだから。
　お昼のワイドショーで、ゲームキャラのことが取り上げられたり、ゲームマシンのことが話題になるようにまでなった今だからこそ、つまらない内部対立などよりも、もっと大局を見つめて、ゲーム業界を盛り上げていくこと、それが「ゲーマー」がやっていかなければならないことなのではないだろうか。僕は、そう思うのだ。

### 講評

　前回3席の諸江さん。身近ながらなかなか表にでてこない、そんな題材選びの巧さで今回1席に入選です。
　ゲームを構成しているそれぞれの要素が独立した魅力を持つようになった現在、ゲームの楽しみ方も人それぞれという状況になりました。ジェネレーション・ギャップだといってしまえばそれまでですが、「楽しみ方」の違いからくる問題は今後もいろんなかたちで出てくると思います。
（松山祐之介）

# 元祖 秋葉原の基板屋

# 基板高価買取価格リスト

インスト・取説付　1K＝1,000円

**《アイレム》**
ロードランナーI～IV………各15K
R-TYPE……5K
R-TYPE II……8K
R-TYPE LEO……10K
アンダーカバーコップス……14K
海底大戦争……17K
最後の忍道……15K
イメージファイト……10K
X マルチプライ……10K
リーグマン……15K
ボンバーマンワールド……10K
剣豪……5K
ガンフォース……5K
スペランカー……8K
スペランカーII……10K
※アイレムレトロ基板高価買取(TEL)

**《SNK》**
ループレバーのゲーム(P付)35K～
サイコソルジャー……60K
アテナ……15K
ASO……10K
MVSマザーボード……13Kより
※SNKレトロ基板高価買取(TEL)

**《カプコン》**
エグゼドエグゼズ……25K
ガンスモーク……13K
闘いの挽歌……15K
ロストワールド(P付)……85K
ひげ丸……13K
D&D(サブ)……19K
D&D 2(サブ)……TEL
パワードギア(サブ)……10K
エイリアンVSプレデター(サブ)…20K
ワンダー3……28K
ストリートファイター……12K
ストリートファイターII……3K
ストリートファイターIIダッシュ……4K
ストリートファイターIIターボ……4K
ストリートファイター ザ・ムービー…30K
闘神伝2……12K
CPシステム基板高価買取(TEL)
CPSIIサブボード高価買取(TEL)

**《コナミ》**
グラディウス(ROMボード)……TEL
ライフフォース……30K
サラマンダ……25K
グラディウスIII……20K
ゼクセクス……15K
A-JAX……18K
悪魔城ドラキュラ……40K
サンダークロス……15K
サンダークロスII……15K
ときめきパズル玉……TEL
ツインビー(ROMボード)……TEL
ミスティックウォーリアーズ……20K
パトランティス……25K
M.I.A……30K
魔獣の王国……30K
バイオレントストーム……17K
メタモルフィック フォース……20K
ダダンダーン……15K
GIジョー……22K
ハイパーアスリート……28K
スラムダンク2……27K
※コナミレトロ基板高価買取(TEL)
※コナミGX基板高価買取(TEL)

**《ジャレコ》**
シティコネクション……15K
忍者くん……6K
忍者くん2……10K
サイキック5……17K
ぶたさん……15K
パルトリック……25K
64番街……5K
メガシステム32ボード高価買取(TEL)

**《セガ》**
ファンタジーゾーン……13K
アッポー……10K
ロボレス2001……10K
エイリアンシンドローム……15K
SDI(純正P付)……65K
バレット……TEL
ピットフォールII……17K
ゴールデンアックス……5K
ゴールデンアックス2……22K
ゲイングランド……45K
アラビアンファイト……10K
スペースハリアー高価買取(TEL)
※ヴァーチャロン基板高価買取(TEL)
※セガモデル2基板高価買取(TEL)
※セガレトロ基板高価買取(TEL)
※セガST-V基板高価買取(TEL)

**《タイトー》**
バブルボブル……15K
レインボーアイランド(EXOK)…15K
レイメイズ……22K
ライトブリンガー……14K
影の伝説……10K
黄金の城……15K
プリルラ(メイン込)……25K
ガンフロンティア……22K
アラビアンマジック……12K
サイキックフォース……22K
レイフォース……15K
レイストーム……TEL
龍神……8K
※タイトーレトロ基板高価買取(TEL)
※F3マザーボード高価買取(TEL)

**《デコ》**
ザビガ……25K
B-ウイング……25K
トリオTHEパンチ……24K
ナイトスラッシャーズ……20K
グレートラグタイムショー……17K
スカルファング……16K
※デコレトロ基板高価買取(TEL)

**《ナムコ》**
ベラボーマン(ボタン付)……65K
フェリオス……35K
ファイネストアワー……35K
ホッピングマッピー……TEL
F/A……8K
マッハブレイカーズ……17K
アウトフォクシーズ……16K
タンクフォース……10K
鉄拳……30K
鉄拳2(VerB)……TEL
ソウルエッジ(Ver2)……TEL

**《日物》**
ムーンクレスタ(純正)……20K
クレイジークライマー(純正)…40K
フリスキートム……40K
子連れ狼……33K
※日物レトロ基板高価買取(TEL)

**《任天堂》**
スペースファイアーバード(純正)…25K
※任天堂レトロ基板高価買取(TEL)

**《その他》**
首領蜂……22K
エクイテス……25K
リバーパトロール(純正)……40K
その他オルカ基板高価買取
スターフォース(純正)……15K
アルゴスの戦士……13K
ソロモンの鍵……20K
鮫!鮫!鮫!……15K
ジャンプバグ……20K
セーラームーン(全て純正)……25K
クレイジーコング(2含む)……10K
豪血寺一族2……9K
豪血寺一族外伝……15K
マジンガーZ……12K
ミュータントナイト……20K
ガンダーラ……10K
大江戸ファイト……10K
富士山バスター……7K
ジャッキー チェン……23K
ナックルバッシュ……10K
アウトゾーン……5K
サンダードラゴン2……15K
レジオネア……7K
ゼロチーム……10K
疾風魔法大作戦……7K
ハイパーデュエル……7K
ノストラダムス……12K
アークエリア……20K
ウルトラ警備隊……15K
ハチャメチャファイター……12K
ノバ2001……15K
バイパーフェイズ1(NEW)……22K
バトルガレッガ……33K
ツインイーグル2……15K
雷電2……22K
雷電DX……33K
雷神魔傀……15K
ガーディアンズ(バンプレスト)……25K
ストームブレード……17K
魔法大作戦……7K

「Super Nintendoソフト」「Jaguar本体」「Genesisソフト」等の海外ソフトを基板コーナーにて買取を始めました。
※郵送での買取は行なっておりません

**その他の基板も高価買取します TELにてどうぞ**

●上記の買取価格は在庫の量により変動する場合があります。TELにてお問い合わせください。
●コピー基板も買取ますが、純正の半額が目安になります。
●買取の際は、事前にTELにて連絡の後、身分証明書をお持ち願います。
郵送にて買取を依頼される方は、TELにて買取金額を確認後、必ず身分証明書の写しと、余白に金額を明記して送ってください。ない場合は、手続きに時間がかかりますので、ご注意ください。

## 海外Nintendo 64 オリジナルタイトル 遂に入荷!!

Nintendo64でしか遊べない
オリジナル対戦格闘がいよいよ登場!



**キラーインスティンクト ゴールド**
**¥12,000**

## 月刊 最新入荷ソフト速報

**Nintendo64**
あのスターウォーズの最新作を先行発売!
スターウォーズ シャドー オブ ザ エンパイア…¥12,000
大人気レースゲームが再入荷!
クルージン USA……¥10,680
今なら技表が付いてきます!
モータルコンバット トリロジー……¥11,500

**PS**
アタリの名作アーケードが、完全移植で登場!
アーケード グレイテストヒッツ/アタリ コレクション…¥7,200

**SS**
DOS/V版が大人気だったアクション アドベンチャーゲーム
クルセーダー……¥7,200

**Genesis**
海外版のみ発売されたボンバーマン!
メガ ボンバーマン……¥4,980
お待たせの再入荷!お早めに!
バーチャファイター2……¥7,200

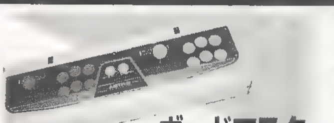
**Super Nintendo**
あのスポーンが久々の再入荷!
スポーン……¥8,800
オリジナル対戦格闘が再入荷!
キラー インスティンクト……¥7,980
名作パンチアウトが完全移植!
スーパーパンチアウト……¥6,980

## ここに来ればPLAYできる

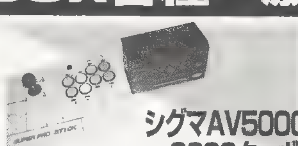
"KILLER INSTINCT" も入荷しました
★KILLER INSTINCT 2
★UMK 3
ロケーション中!!

**ゲーム改造ツール特価販売中!!**
サターン用 プロ アクション リプレイ
プレステ用 プロ アクション リプレイ
スーファミ用 X-ターミネーター2 サスケ
価格はTELにてお問い合わせください
**どこよりも安いです!**

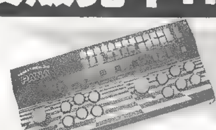
## コントロールBOX各種 激安販売中!! 価格はTELにて



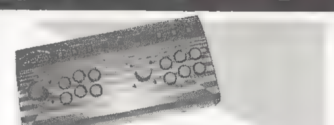
ボードマスター
(シンクロ連射内蔵)



シグマAV5000
&8000ターボ



PANA★TWIN★LONG



PANA★CUSTOM★LONG

## 21世紀のコントロールBOX VEGA JR.




《特徴》
●同期連射・ノーマル連射切り替えSW付
●16トリガーボタン仕様で、家庭用ゲーム機にも対応
●5V／15A電源パック仕様で、バーチャもOK!
●業界初の2万円台での価格で新登場!

サイズ／幅650×奥行200×高さ100

**¥29,800**

「バックアップ活用テクニック」「ゲームラボ」「ゲームウララ」
高価買取再開しました。詳しくはTELにてどうぞ!

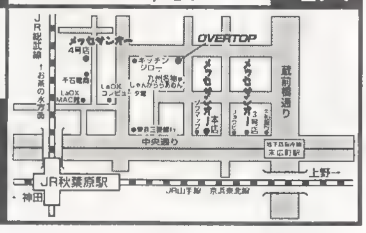
**通信販売も絶好調!!**
お電話にてご注文後、即配達
代金は商品受取時にお支払いという代引システムをご利用下さい。

**高価**

不要な基板・コントロールBOX等、高価にて買取・下取致します。地方の方もどんどんTEL下さい!

**買取**

**営業時間**
月～木　10:30～20:00
金・土　10:00～20:00
日・祝　10:00～19:30





ゲームフリークのオアシス
**メッセサンオー本店**
基板販売事業部 〒101東京都千代田区外神田3-14-8
☎03(3255)3453
FAX.03(3255)3455


4/1～3日まで社員研修のため休業致します。

# 第一部完(?)

第26回 For a Gamer's Heart...

# ゲーマー最終形態 ARCADER
## ―アーケーダー―

## 「ほとばしる独創性！そう、これがデコゲーだ！」

担当：マウント虎とアブローラーズ　協力：金子智紹（Game Center Disco）

アーケーダーも今回で26回目。そろそろ初級を卒業し、中級クラスへステップアップしていきたい。分かりやすい構成はそのままに、より高みを目指すのだ！サァみんな、オレと一緒にアーケーダーGになろーぜ！

でも、とりあえず今回までは初級編なのさ。前からスゲーやりたかったデコゲー特集でしめくくるなんて、オレって割と考えてるなあなんて思ってみたりして。

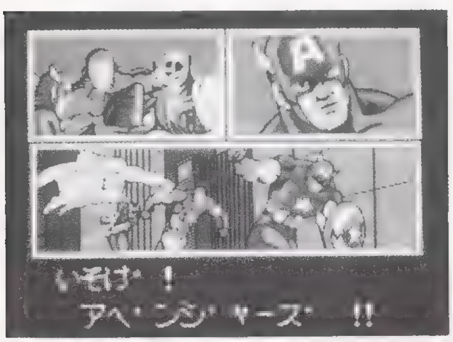
ナウなヤングは知らんかもしれんが、かつてデータイースト製のゲーム（以下デコゲー）といえば、そりゃもうキテレツなものばかりだった。

どっかのメーカーのゲームが大ヒットを飛ばしたとしよう。その場合、ほかのメーカーのゲームも、その影響はやはり多少なりとも受けるモノである。それがフツーだろう。ところが、デコと来た日にゃ、なんでアンタこんなの思いついたのさ、と言いたくなるようなのばかり作っちょる。当然、後に続くゲームは出ない。ヒットゲームどこ吹く風よと、誰も歩いたことのない地を、ただ一人飄々と散策する…。完全独走状態ってゆーか、誰もついてこない、それがデコゲー…。限りない包容力と、ロマンのあるヒトに薦めたい。

今日みなさんに紹介するゲームは、以下の5作品！どれも粒揃いの怪作ばかりだ。ただ、正直言って、少しばかりまともなゲームを選びすぎたかなって気もしてる。デコゲーの神髄はこんなものじゃない！ここで紹介しなかったものも、ぜひ探してプレイしてみてくれ！キミがデコゲーをどのように感じたか、感想を聞かせてくれ！待ってるゾンダー！

## キャプテンアメリカ ～ジ・アベンジャーズ～

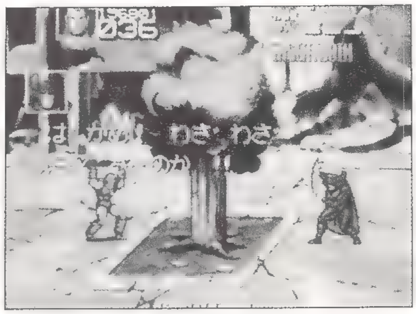
発売年：1991年
入手難易度：ムズい
中古基板相場：20000円前後




ありていに言わしてもらうと、オレはアメコミが好きだ。バットマン、スパイダーマンとエックスメンはもちろん、バットマン、スパイダーマンとかも大好きだ。そして、キャプテンアメリカにも超ぞっこん惚れ込んでいる。キャプテンアメリカ…彼は第2次大戦時において人間兵器として志願し、大変な苦労をされてキャプテンアメリカとなりました。その後、氷漬けになって現在に至り、アメコミヒーローたちの隊長的な立場として現役で闘っておられます。イカす。イカしすぎる。

ところで聞くが、キミはアメコミのことを「幼稚」と認識してはいないだろうか？いい歳こいたマッチョなオヤジが、ボディライン丸見えのピチピチスーツを着て、愛とか正義とか何かそんなもののために闘うマニアックな輩マンガ、などと思っていないだろーかッ!?実はオレは初めそう思っていた。ええ思っていましたとも。それが数年前、何の因果かエックスメンを手にした時からすべては変わったのだな。非常に細かい世界（舞台）設定、主人公側、敵側ひっくるめてカリスマあふれる多数のキャラクター、クロスオーバーで展開する話の面白さ…。これらは同時に、敷居の高さともなっているのだが、そこを乗り越えると抜け出せなくなってしまうほどの魅力がある。万人受けは絶対しないだろうなとは思いつつ、一度は読んでほしいものであります。つまんなかったらやめればいいんだし。

さて、前置きが長くなったがゲームの紹介に入ろう。この「キャプテンアメリカ…」は、1991に発売された横スクロールアクションゲームだ。プレイヤーはキャプテンアメリカ、ビジョン、ホークアイ、アイアンマンの4人のなかから1人を選び、街の平和を乱すレッドスカル一味を退治していくというもの。4人のキャラクターにはかなりの性能差があって、オレの大好きな主人公であるはずのキャプテンは、はっきり言って使いづらい！得意のシールド（フリスビーって言うな）攻撃がイマイチいけてなかった。確かビジョンが一番使いやすかったと思う。で、このビジョンてやつが、全身金色のアンドロイドで、ダッシュのポーズがすこぶるかっこ悪いのだ。カッコ良くて弱いほう、常人なら大いに悩むところだろうが、オレは超人！泣きながらキャプテンを使っていたぜ！



ところでこのゲームは、フィールド上に、実にいろんなモノが落ちている。石ころのような軽いものから、自動販売機のような殺人的なものまで、種類・数がハンパじゃない。これらを敵に向かってポイスポイスと投げつけてやると、とても痛がる。特にダッシュしながら投げると敵を貫通していくので、まことに心地よい。ボス戦のために石ころを大事に持って来ては、助走をつけて思いっきしぶつけてやったもんだ。パコーン!!ってね。あ、そうそうボスといえば、登場時に何かしら台詞を言うんだよ。にくまれ口というか悪役っぽい台詞、これが好きだった。コスチュームデザインもカッコ良かったなあ。あと、関係ないけど、アイテム運んでくるクイックシルバーって、かのマグニートーの実の息子なんだよね。あとから知ったんだけど。クロスオーバーしてるよなあ。

（マウント虎）

## デスブレイド

発売年：1991年
入手難易度：普通
中古基板相場：15000円前後

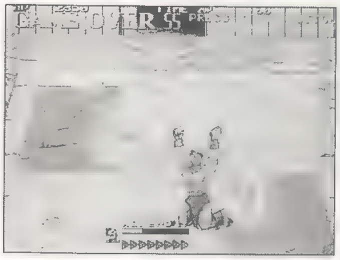


君はファンタジックなものが好きだろうか。ドラゴンやミノタウロス、剣と魔法の幻想世界に惹かれたことがあるだろうか？

ファンタジックな世界観が大好きな人におすすめなのがこのゲームだ。

己が国の新たな支配者になるためにはこのコロシアムで勝ち残らねばならない。敗者は灰になるのみ…。バックストーリーはこんなところ。ゲーム中でも負けると骨になり、灰になって消えていくといった演出が見られる。

デスブレイドは、1991に発売された、対戦型格闘ゲームだ。8方向レバーに2ボタンと、とてもシンプルで扱いやすい。



対戦型格闘ゲームだが、今のような異種格闘技ではなく、どちらかといえば、プロレスゲームに近い。飛び道具などはなく、すべて肉弾戦であるところがイケてるところだ。卑怯なことはせず、真っ向から立ち向かうところが漢っぽいではないか！

デスブレイドはCPU戦のほか、1対1の対戦、2プレイヤー協力プレイでCPUを倒すモードもあり、どのモードも面白味がある。

また、対戦をするフィールドには、鉄球や溶岩などトラップが設定されている。

このトラップを利用することが、生き残る術となる。

登場キャラクターは、ファイター、アマゾネス、ゴーレム、ワーウルフ、ビースト、ミノタウロス、ドラゴン、ポン(ジャイアント)の8キャラ。

このほかに4~6ラウンド(任意に設定できる)目でヒドラ、7ラウンド目にドッペルゲンガー、8ラウンド目にラスボス(神様らしいが…)が登場。

ドッペルゲンガーはしゃれにならないほど強く、ラスボスよりもクリアが難しいため、真のラスボスなんて言われてたりもした。

ファイターは判定が小さくなるスライディングが、ワーウルフは6発も連続であたる小パンチが、ゴーレムは小技を無効化といった感じで、どのキャラもそれなりに強い。

おすすめはファイター。だけどクリア重視ならゴーレムかな?ドッペルゲンガーにも対抗できるぞ。ファイターなら0距離スライディング↓レバー下投げで、だいたいイケる。ゴーレムだったらボディプレスとココナッツクラッシュでOK。もちろんゲージが溜まったら、ゲージ技で大ダメージだ。後半になると、小技で割り込まれることも多いけど、ボタン連打でゴリ押しだ！お店によって連付きになっていたとこもあったが、やっぱり基本は手連！やってる感がぜんぜん違うぞ。当時、こすられ、潰されてへなへなボタンのところが多かったなぁ。酷いところだと、ボタンのカバー部分がなくなっていて、スイッチを直接さわらなければいけないところもあった(かなり特別とは思うが)。

そのほか、デスブレイドのグラフィックは「まさにデコ」というか、「デコ臭い！」というのが強い。真の漢であるデコマニアにはぜひとも所持してほしいゲームだ。

といったわけで、私のオススメ基板である。

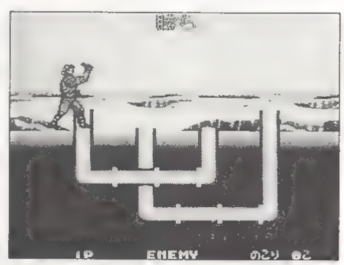
デスブレのほかに、デスブレの前作に当たる「ファイティングファンタジー」、やはりファンタジーものの「ダークシール」もオススメする。

## トリオTHEパンチ

発売年：1989年
入手難易度：ムズい
中古基板相場：25000円前後



トリオTHEパンチにはそりゃもうおまえにPiponチョというぐらい私は惚れ込んでいます。タフガイはもちろん、忍者、毒カルノフとかも大好きッス。そして、剣士様…教えてYour波動級に好ぃとりますぜ。ツラ、胸、尻 パンツ(たぶん皮)、どこをとっても剣士様！ちょっと初期装備がたいまつで、地震を自在に発生させるサブ武器（ボムみたいなものだ）が1面で1回に限り使えたりと剣士を疑う個所もあったりするが、ルーレットでパワーアップすれば、ソードやモーニングスターも扱えるし！やっぱりあんた本物の剣士だ！剣士でケーシー高峰っつーのは駄目ですか。負け。



ところで…私はやっぱり心のどこかでトリオTHEパンチのことを「おバカ」と認めているのでしょうね…。バカは私だ！トリパーンチ！グハッ！フフ…たしかにおまえの言う通りトリオTHEパンチは万人受けは絶対しないだろう、いやこの私が万人受けなどさせるもんですかっつ！荘園制ゲームだが、一度はやってほしいゲームナンバー1なのですっ！

やってほしい理由其の1…女性層に効果あり。

よく女性がゲーセンで遊んでいると、

「へへっ、女がゲームやってるぜ！」

みたいな目付きでジロジロ見るけしからん輩がいて非常に嫌な思いをするそうだが、トリオTHEパンチをプレイしていれば！

「ゼハアーッ！あっあの人はトリパンをやっておられる！マニアー！お、おみそれしやしたぁ！」

と一目置かれること請け合いでしょう。男が死嘩護系にコロぶ今、女性にはトリパン系が…似合う！(フェードアウト)

やってほしい理由其の2に入る前にゲームの紹介に入ります。「トリオTHEパンチ」は、1989年に発売された横スクロールアクション精神爆弾ゲームです。プレイヤーは剣士、忍者、タフガイの3人（人かなぁ）から1人を選び戦います。3人のキャラクターにはDECOとDEROぐらいの似て非なる性能差があり、主人公格のタフガイはリーチが短いがアクが強すぎる。アクが強くて短いほう、アクが弱くて長いほう、常人なら大いに悩むところだろうが、トリオTHEパンチフリークにまともな奴はいない。

リーチの差はそれぞれのメイン武器の違いを意味しています。タフガイのメイン武器はパンチ、パワーアップすることで砂袋↓鉄の爪↓風拳と強くなる。サブ武器は喝。ヤンチャ丸の説教和尚を思いだすわ。

忍者は手裏剣がメイン武器。サブ武器に岩落としの術や分身の術等を有している。

剣士は冒頭で説明したようにラヴラヴで屈強な男だ。

ラウンドの流れはザコを倒した後に出てくるハートを一定数集めるとボスが出現し、殺せばクリアとなります。面クリア後にはルーレットがあって体力回復やサブアップのチャンスじゃ。トリオの沙汰も運次第だ。

アーケーダーになろうとする冒険者には何よりもコンパネよりも「トリオTHEパンチ」を真っ先に購入することをお薦めする。

（福田ぴしゃ）

## サンダーゾーン

発売年：1991年
入手難易度：ムズい
中古基板相場：30000円前後



裏の世界に暗躍する特殊機密部隊「サンダーゾーン」。これが俺の所属する部隊名だ。

先日解決した事件は、ちと厄介だった。まあ、俺たちに解決できない事件はないんだがな。

テロリストグループから人質を奪回する任務を軽く終え、今度の休暇をどう過ごすか思案していた時のことだ。

生物学の世界じゃ名の通った、ブラウン博士を乗せたヘリが南極で行方不明になったとの知らせが入ったのだ。

事件を追跡し、何とか博士を救出した俺たちだが、それで終わりではなかった。

犯人グループは博士の知識を利用し、細菌兵器を搭載したミサイルで世界を掌握しようとしていたのだ!!



もちろん俺たちがそんなことは許すハズがない！奴らの秘密基地ごと闇に葬ってやるぜ!!

このゲームは1991年に発売された、多方向スクロールアクションゲームだ。レバー1本とボタン2つで遊べ、ショットとボンバーのみの簡単操作だ。ルールは当然生き残れ！のみだ。最大4人同時プレイが可能で、多人数で遊んだほうが圧倒的に面白い！レバー2回入れでダッシュができたり、得意武器やボンバーがキャラクターごとに違っていて、それぞれ個性的な攻撃パターンがある。ボーナスゲームではボンバーが補充されるが、これがまた面白い。地雷や電撃などのトラップの仕掛けられた中、匍匐前進レースやガンアクションで勝負するのだ。順位によって補充されるストック数が変化する。スノーバギーやジープ、ヘリにホバー戦車などの乗り物もある。戦車やヘリは多人数でも乗れて、全員で攻撃できるのでプレイヤーが多いほど強力になる。

サンダーゾーンの魅力は、敵味方問わず細かいリアクションにあると言っても過言ではない！敵が物陰から組み伏せてきたときにはレバガチャで振りほどけば、自動的に敵を撲殺。火炎放射器や手榴弾、対人誘導ミサイル（I）などに燃やされると、漫画のようなアッチッチポーズで自分が燃える。もちろんレバガチャで火を消さないと大ダメージだ。全身火だるまで特攻してくる兵士や、投げを狙ってくる大男もいる。

ライフゲージの顔イラストもその時々で変化し、大根や救急箱などでライフを回復したときには喜びのイラストが表示される。

毒ガスが充満する部屋からの脱出、最終面の巨大戦闘空母に乗り移る際に爆風の中を駆け抜けたりなど、男臭さを感じさせてくれるシーンがいっぱいだ。

エンディングでは、鮫に追われながらクロールで逃げ回ってのスタッフロールとなる。さらにワンコインクリアすると、「ちゃお」と可愛い女の子が挨拶してくれるぞ。

とにかく遊んで、この面白さを実感してもらいたい。

（悪代官しもでん）

## ウルフファング

発売年：1991年
入手難易度：楽チン
中古基板相場：20000円前後

©1991 DATA EAST CORPORATION

いまでは世に出るだけでプレイヤーから喜ばれるアクションゲームのジャンルだが、デコはかつてこのジャンルを得意分野としていたように思う。「サイオニクス・オスカー」「ミッドナイトレジスタンス」「ファイティングファンタジー」「ダークシール」等々、デコの名作は数限り無い。

そうしたデコ名作シリーズのなかでも異彩を放っている作品が、「ウルフファング」だ。

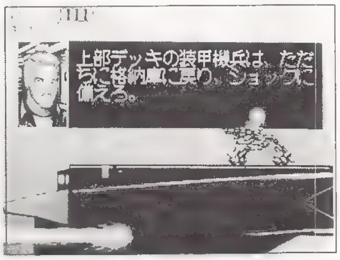
そもそもデコの作品は、どれもこれもが異彩を放っているので、いわゆる妙なセンスによる〝デコノリ〟のゲームと比べた場合のことを考えて、あえて〝特に異彩を～〟とは書かなかったわけだが、ウルフファングはゲームとしてかなり斬新で、それでいて完成度が高いので、それだけで十分、ほかのゲームにはない魅力をもっていた。

操作系統は、8方向レバーに3ボタン。左から順にショットボタン、ジャンプボタン、サブウェポンボタンという内訳だ。自機である装甲機兵は大抵は地上を走行していくので、ジャンプボタンが必要になってくるわけだ。ただステージによっては、空中を無理矢理飛ばされたり海中を進軍させられたりということもあるので、そういう場面ではシューティング色が濃くなる。そうだなぁ、イメージでいえば、普段は地上を走りつつ敵弾をジャンプでせかせかとかわしながら攻撃、海中などではやや慣性がついた状態で、普通の横シューみたいに上下左右に動きまわりつつ攻撃、といった感じになるかな。

で、まあ、ここまでとっておいたわけではないんだけど、ようやく、このゲーム最大の特長である「パーツセレクト」について語ってみたいと思う。

このウルフファングというゲームでは、自機をある程度、自分の好みのものにすることができる。ゲームスタート時に3カ所4種類づつある各パーツのなかから、それぞれ気に入ったパーツをセレクトして自機をつくれるのだ。これが凄い。

ウルフファングはコース分岐式にステージが進んでいくゲームだ。各ステージはそれぞれ特徴的なつくりになっていて、「サブウェポン」「近距離武器（アーム）」「移動ユニット（脚部）」のどれをどう選んだかによって、楽になるステージ、苦しくなるステージなどが明確に分かれてくる。




例えばアームに一撃必殺のパイルバンカーを選択すると、地上戦・横方向は心強いが、ステージボスが大量に出してくる爆雷（上から降ってくる）を破壊できなくて辛い、といった具合だ。ちなみに俺のお気に入りは、フレイムランチャー・ナックルショット（アームパンチ）・2脚走行型の「TYPE35・阿修羅」。そうそう、全64TYPEの各機体に、漢字で名称が付けられていたのも格好良かった。名前にこだわって選んでいた奴も多かったなぁ。俺もか？

（KAL）

## 次回予告

君たちに最新情報を公開しよう。

度重なる闘いに疲れたマウントーヤケになり、夜の歌舞伎町を歩くマウントの前に現れた謎の男とは!?立ち上がれ、移動爆弾マウント虎！繰り出せ、アブローラープラス！腹筋8つに割れるまで！

次回アーケーダー、「悲恋ー破られたインスト」（仮）ーじゃなくて、多分、次回から新章突入します。よりグレードアップする（予定の）アーケーダーに期待してねん♥

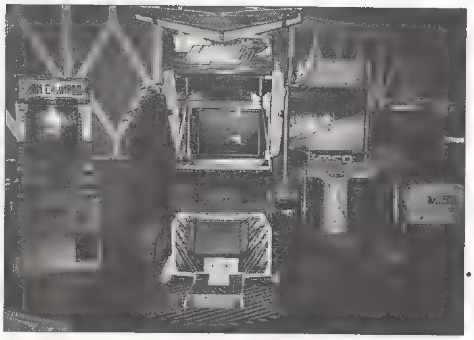
●リポート2●　●リポーター：松山祐之介●

# コナミ元気ロケ通信

**今回は神戸特集！コナミの地元だけにお店もいろいろ。関西に住んでるキミなら絶対押さえとかなきゃね。じゃ、さっそくまとめて紹介しちゃおう。**

神戸ハーバーランドの中でも最も海際のおしゃれな建物、モザイク。潮風を感じながらのショッピングや映画、飲食などいろいろ楽しめる場所だってことは関西に住んでるキミには余計な説明かも。それじゃ、コナミのお店が4カ所あることは知ってたかな？

## チルコポルト 神戸ハーバーランド店



カップルで来るもよし、大人数でなだれ込むもよしの、朝から晩まで楽しめるお店がチルコポルト神戸ハーバーランド店！スポーツ体感ものからビデオゲーム、メダルゲームにいたるまであらゆるジャンルのゲームが建物の2階から4階までぎっしりつまっているぞ。2階はメダルゲームと最新体感スポーツゲーム、そしてカップルにオススメの大型アトラクション（こわ～い聖サスペリオ女学院やグランディッシュの館など）のフロア。3階はビデオゲーム、ドライブゲーム、ガンシューティングのフロアになっている。もちろん新作勢揃いだ。

4階はビデオゲーム対戦コーナー。平日のモーニングサービスは絶対見逃せない！仲間といっしょに開店同時ダッシュで4階へGO！

イベントはジャンルを問わず盛りだくさん。しかも、突然行われるゲリライベントもあるらしい。さらにここだけの話なんだけど、新作ロケテストは直営店のなかでも最も頻繁に行われているお店らしいから、コナミファンはこまめにチェックしとこう！

## チルコポルト モザイクガーデン店



お次はチルコポルトモザイクガーデン店。「元気」にみんなで楽しめる場所をモットーにしていて、カップルや親子連れで賑わうお店だ。遊園地モザイクガーデン内にあるだけに、ここはカーニバルゲームやプライズゲーム、大型筐体ゲームがメイン。もちろんコナミの最新大型筐体ゲームはいち早く体験できるぞ。ちなみに遊園地モザイクガーデンは入場無料。観覧車と夜のイルミネーションは必見！

## ハーモニー＆カフェチルコポルト



コナミのお店といったって、なにもアミューズメント施設ばかりじゃない。モザイク2階の「ハーモニー」は、ジグソーパズルやゲームソフトのお店。もちろんときメモ関連はソフトからパズルに至るまで万全の品揃え！注文すればグッズの取り寄せもOKだ。

遊び疲れてひと休みするなら、モザイク3階の「カフェチルコポルト」へGO！ハーバーランド」の景色を満喫しながらゆったりくつろごう。ジェラートやケーキ、マフィンなんかも揃ってるから、おなかいっぱい食べるのもいいよな！

## 4月のイベント情報

### チルコポルト神戸ハーバーランド店

4／12　GTI CLUB逆おにごっこ大会（15：00より）
4／19　バーチャロン大会（15：00より）
4／26　鉄拳3大会（15：00より）
＊モーニングサービスとして対戦格闘コーナーでは全台に9クレジット投入済み！（土、日、祝日除く）

### チルコポルト上尾店

4／12　鉄拳3（14：00より）
4／13　コナミ新製品お楽しみ会（何が出るかはお楽しみ!!）
4／19　ときメモぱずるだま大会（14：00より）
4／27　GTI CLUB逆おにごっこ大会（15：00より）
＊4／30までカラオケLUBDUB（ラブダブ）にて抽選で食べ物一品サービス
＊メダル2000円以上借りられた方およびビリヤード、カラオケをご利用の方には、上尾西口大駐車場の2時間無料券を進呈

### チルコポルトモザイクガーデン店

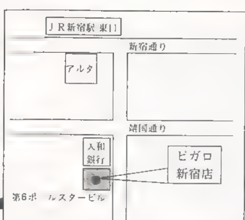
4／6～8　肉体派マシン超簡単設定！もってけ泥棒！ディズニー景品大放出!!
＊プリクラ・ディズニーシールホルダープレゼント（シール3枚につき1個進呈）

### ビガロ新宿店

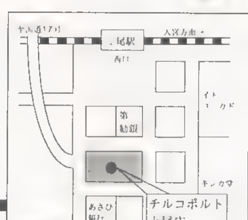
4／12　ときメモぱずるだま大会（要参加予約）
4／20　鉄拳3大会（要参加予約）
4／29　ヴァンパイアセイヴァー大会（要参加予約）

### ビガロ梅田店

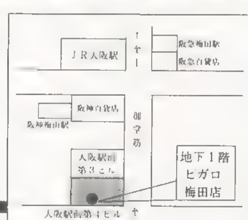
＊ビガロ梅田メンバーズ募集中!!無料ゲームなど特典いっぱい！詳しくは店頭で



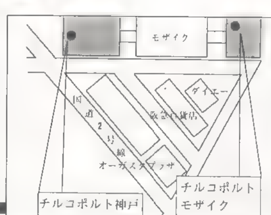

**ビガロ新宿店**
〒160 東京都新宿区歌舞伎町1-16-6ポールスタービル1階～3階
TEL.03-3204-7390
営業時間：11:00～23:30




**チルコポルト上尾店**
〒362 埼玉県上尾市谷津2-1-50（1階～3階）
TEL.048-777-2277
営業時間：11:00～23：00




**ビガロ梅田店**
〒530 大阪市北区梅田1-11-4大阪駅前第4ビル地下1階
TEL.06-344-0523
営業時間：9:30～22:00




**チルコポルト神戸ハーバーランド店**
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイク館内
TEL.078-360-0744　営業時間：11:00～23:00

**チルコポルトモザイクガーデン店**
〒650 神戸市中央区東川崎町1-6-1モザイクガーデン遊園地館内
TEL.078-360-2477　営業時間：11:00～22:00

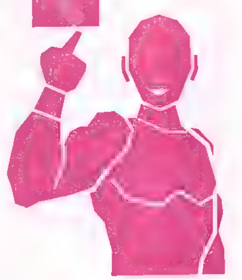


ゲーメスト

# アイランド

担当：田渕健康　助っ人：TM

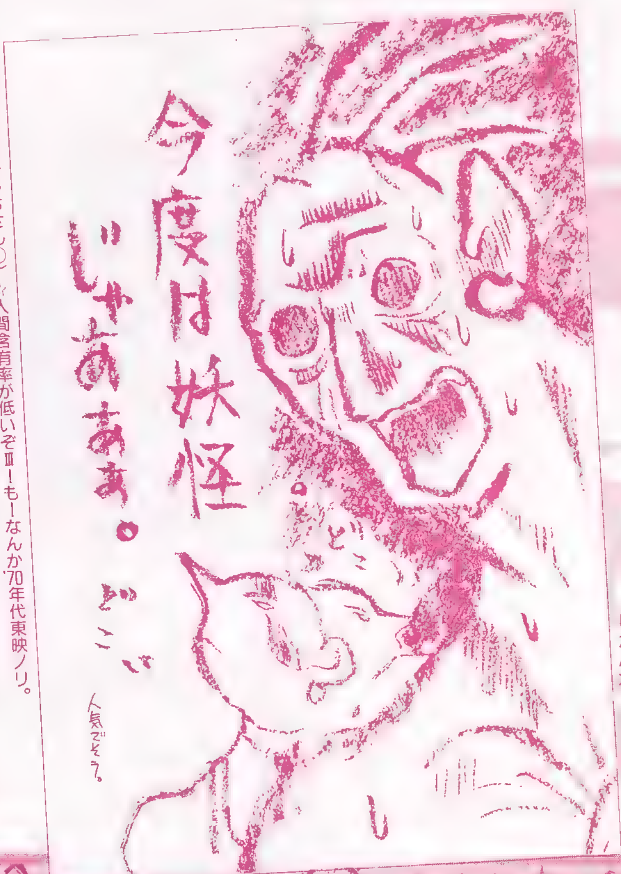
「この手紙を元に、みんなが意見を出し合ってくれればいいな」。アイランドでは、そんな思いのこもった投稿作品をお待ちしております。
一人一人が意見を出しつつ（または本誌を読んで、問題について考えてくれる）、一歩一歩前進していく。そんな読者コーナーでありたいですね。
（責任重大ですよう・田渕健康）



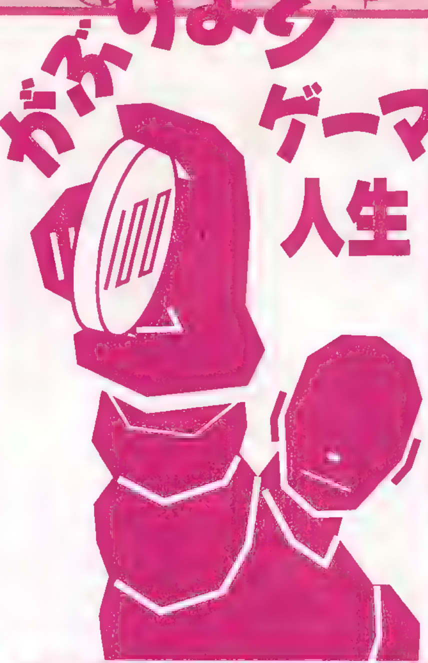
## 今月のいっぱつ

### ザコ一代記

☆ここは雷電Ⅱの一面開始直後の森の中…戦車が三台待機している。
戦車A「…俺たちってさぁ、耐久力ねぇよなあ」
戦車B「…ああ」
A「ボスなみの耐久力って…欲しくない？」
B「欲しい」
戦車C「…何言ってんだよ。これが俺たちの宿命。…そう作られちまったんだもん。しゃあねぇだろ」
A「…だよな」
B「よしっ、絶対雷電落としたるーっ！」
A・C「何イキナリ気合入れてんだよ…」
B「俺、絶対雷電落とすっ。んで、手柄をたてて装甲強くしてもらうぞっ。みんなで力を合わせて奴を殺ろうぜっ！数にもの言わせて攻撃すりゃあ奴も避けきれずに…」
A「そうだそうだ！俺たちが撃った弾で死んでくれるかもしれんぞ！案外しょーもねぇパイロットだったりしてな」
C「…そうだな。いざとなったら逃げればいい。奴がボンバーさえ落とさなければな」
B「まさか、こーんなところでボンバーなんか落とすワケねーじゃん」
…彼らは話に興じていて気づいていなかった。徐々に雷電が迫っていたことに…。
雷電パイロット「さてと、ザコちゃん何台殺れっかなー」
…その声に三台はハッとして、上空を見上げた。彼らの上空には真っ赤な機体が…。
A「ヤロウ！いつの間に！」
B「一刻も早く撃ち落とせっ」
バズーン！
C「はっ！友軍のヘリがやられたっ！」
B「やべえ！」
A「早く撃ち落とすんだ！てーっ！」
戦車Aの声と共に、三台の砲門が一斉に火を吹いた！
…と同時に、上空の雷電から黒い物体が投下された…。
A「なにっ！」
B「ウソだろぉ！」
C「にっ、にげろーっ！」
ひう〜ズドドガーン！
──ボンバーであった──
B「ヤロウ…ここは一面のド頭だっつーのに」
A「…な、なぜ…ボンバー落とすかね…」
C「こ、これが…宿命なのか」
ABC「ひでぇ…終わってる」
三台は大爆発を起こし、短い生涯を閉じた。
一方、雷電のパイロットはと言うと…。
「あっ、やっべー！俺一緒にBボタンまで押しちまった！ボンバー一個ムダにしたぁー。…ん？あれはアイテムキャリアやんけ。ボンバー、ボンバーくれー！」
…罪の意識は全くない。
（群馬県　かっ飛びクレイズⅡ君㉛Ⓐ）
☆…ドラマだのう。
でも一度『ラスボスが一面の最初に出てたザコ敵』なるシューティングゲームを遊んでみたいものではあるな。
…いかんか。



（神奈川県　きしちさん①）☆人間含有率が低いぞⅢ！もーなんか70年代東映ノリ。




## ゴー・ザ・新世界

☆近年人気のジャンルといえば、やはり対戦格闘だが、世間がこれだけ盛り上がっていると、ヒネクレ者の自分としてはかえって興ざめしてしまい、ほかのジャンルに逃げたくなる。

そこで、自分がプレイしているのはアクションとシューティング。この2つのジャンルに共通した利点は、プレイ時の気分というか雰囲気のようなものにある。ともすればギスギスした気持ちになりがちな対戦格闘と違って、完全に自分との戦いであるため、たとえ途中でゲームオーバーになっても、たまるストレスの種類もどこか違う。

対戦格闘からゲームを始めて（事実、私もそうだが）ほかのジャンルに手を出しにくいという人も多いと思うが、ここは一つ考えてみてほしい。

自分は人気のあるジャンル、キャラクターに縛られているだけではないのか？自分が求める楽しさは、本当にそれで全部なのか？

そして、もし機会があったらでいい。ほんの少しのコインと勇気を持って、未だ見ぬ世界にも足を踏み入れてほしい。きっと新しい何かが見つかるはずだから。

考えてみれば、ゲーセンってこういった「楽しみを探す権利」みたいなものが、皆に公平に与えられている場所なのだ。

妙な先入観にとらわれて、その権利を放棄してばっかりじゃ、せっかくゲーセンに行っているのにもったいないというものだ。

（秋田県　GNR君©）

☆ゲーセンは言わば人生の縮図。自分の世界を拡げるためには、いろいろな冒険（ゲーム）に挑戦していくことが大切である。思い悩むのはチャレンジしてからでも遅くはないぞ。

今まで「〜は苦手だし」とか「〜っていまいち興味ないの」と敬遠していたアナタ！とりあえず、ゲーセンで見かけたら、ジャンルに関わらずあらゆるゲームにチャレンジしてみよう。まぁ騙されたと思ってさ。

自分のワクの外にある「楽しさ」を探求し続けること、これが常に刺激に満ちた、新世界へと繰り出す鍵だー！



↑（東京都　神宮寧彰五君③）
☆用がなくともついボムを撃ちたくなるのう。



↑（大阪府　吉川良君②）
☆ロジカルデッド／エンド。造られた野生が牙を剝ぐ。

## 初心者育ても重要です

☆自分が格闘ゲーム（ストⅡ）を始めたころ、必殺技は何一つ出せませんでした。

それでもCPU戦は何とか楽しめたし、ダッシュではブランカでクリアすることができた。…ドヘタな初心者でも、わりと遊べたと思うのです。

しかし、今の初心者は、現在の複雑なシステムの格闘ゲームを楽しめているのだろうか？大丈夫なのだろうか？シンプルなコマンドと、シンプルなシステムで遊べるゲームは、今も必要な気がします。

いや、今だからこそ、かも。

（愛知県　桑村篤史君Ⓓ）

☆最初は誰でも初心者。苦労しながらモノにしていくというのが世の常ですが…それにしても、初心者が入りやすい窓口ってのは必要ですよね。

とっかかりやすくて奥が深い——何とか両立させていってもらいたいものです。

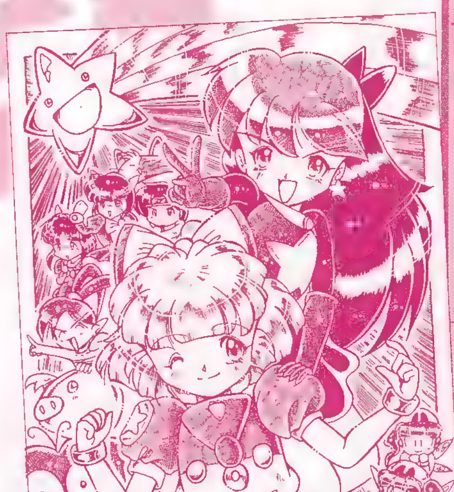


↑（福岡県「10周年だし！」BGR-にこよん君⑤）
☆そーいやこのゲームも10周年かあ！
もう多画面筐体ものは出さないのかな？

**やっとこさ「サラマンダ2」をクリア。しかし、ジャカジャカ鳴っちょる有線放送のお陰で曲が聞こえませんがな。**

**2周目始まってなんかサラマンダのアレンジらしき曲が鳴ってるのに、これも聞こえませんがな。うーん、困ってしまってイヤホン端子復活願う。**

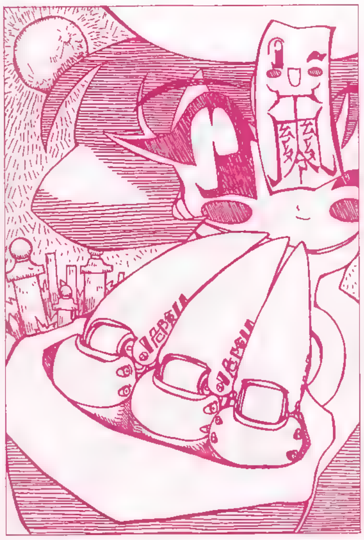
（鳥取県　HO-TWO君⑥）



↑（大阪府　ADK君④）
☆こーなったら続編を待ちたいよね。
育てていきたいジャンルであります！

## バソの憂鬱

☆192号のアイランドのKAG三厳さん！君の気持ちは痛いほどよく分かる！僕もバイソンユーザーだから。
そう、確かにバソは強い時期があった。だが、そのときにバソユーザーが増えたか？バソのイメージがよくなったか？答えは否！断じて否である!!バイソンの歴史は不遇の歴史。リュウ・ケンを使う人に、このつらさがわかるわけがない。
そう、あれはよく行くゲーセンのストⅡ大会でのこと…。
僕がバソと共に決勝まで勝ち進んだとき、店員が呟いた「このままじゃ**バイソンが優勝**しちまうよ。まいったな」と！
そう、あれはストⅡのコミックスでのこと…T・ホークに一撃でKOされるバソ…アニメでも映画でも、バソはやっぱり悪役、そしてザコ。
ああ、神よ！バソに光を！バソに人気を！バソにプレイヤーを！
（埼玉県　DORくんⒺ）
☆切実でしたな。編集部でも、つい最近Xの基板が動いていたのだが、誰かがバソを使ってて「ファッ○ン！このソリ込みヘッドめ！」などと叱責されとったな…。哀れなり。ストⅢのシークレットファイルでもボコられてたしネ。
頑張れば…いつか明日が…。



→（広島県　タカアシ君⑬⑥）
☆新ボイスも多数追加されておる模様です。張り切って狩ってこー。




→（東京都　浅見京介さん⑦）
☆いきなし復活した幻のゲームーでも3月中旬現在、発売日未定になっちゃいましたシクシク。

## 夢をかなえるんがゲームですけん

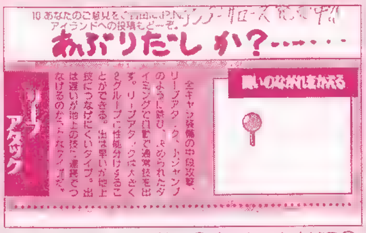
☆最近、3Dフライトシューティングの新作が出る気配がない。
ちょっと前まではエアコン22とかスカイターゲットがあったのに、大きなゲーセンでしか見ることがなくなり、戦闘機マニアの僕としては悲しい限り。
そこで提案、実物射出座席にキャノピー、HUD、計器付きの大型筐体を、どこかのメーカーにお願いしたい。
高高度での低酸素状態も再現しているため、酸素マスク耐圧スーツ必須！
F-15、F-22などの実機シミュレーターなみのゲームがやりたい！
でもその前に適性検査にパスしないとダメか…。
（滋賀県　タラリコ君Ⓕ）
☆離陸時の殺人的Gに加えローリングによるレッドアウト状態も完全再現！…死ぬって。
戦闘機じゃないけど、フライトものではショーで見たコナミのハングパイロットがいい塩梅でした。高度があるとわりと怖いよ。

## 春マグマ つっこみ三昧

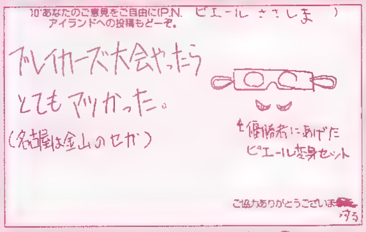
☞三島家とロウ家の血の濃さには、はっきり言って頭が下がる。
（福岡県　熊野ふみこさんⒼ）
↑鉄の遺伝子か。

☞デス（マジドロ3）は相手の首とマジカルドロップと、どっちが欲しいのかよくわからない。
（神奈川県　鷹と巫女の漢君Ⓗ）
↑最終的には首でしょ。

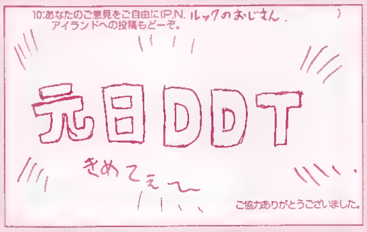
☞アイランドのテーマ曲は、ブッチャーの「吹けよ風、呼べよ嵐」が似合うと思います。
（兵庫県　マキ君Ⓘ）
↑あの曲ってそんな名前だったのか。



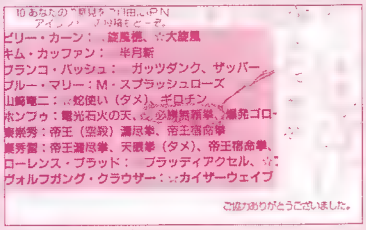

↑⇓⇓PorKやけんど。コ○助のちょんまげ？⑨



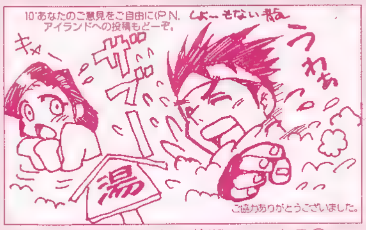

↑手作り風の大会でいいですなあ。⑬



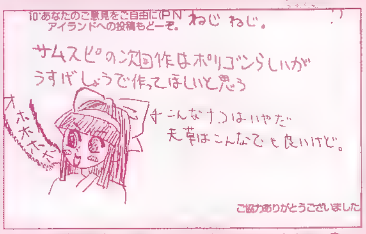

↑若い。⑩



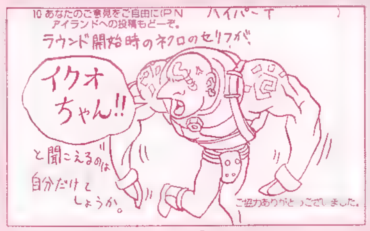

↑ヒャッホー!?⑭



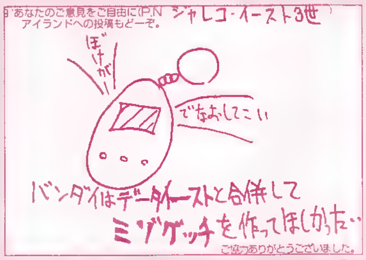

↑何ゆえの女湯だろう。格闘ショーか？⑪




↑実はポリゴンキャラって化粧濃いよね。⑮




↑「イトウさん」にも。⑫




↑便の時間に「チェストー！」って言ったり。⑧

# 燃えよ青春!!



吉光、何があったんだ！本当にお前は地球上の生物なのか？しかも好きなものがゲームセンター。こんなヤツ入ってきたら逃げ出すぞオレ。
しかし、かなり気に入ってるのも事実だ。
（千葉県　サムライサーベル君Ⓛ）

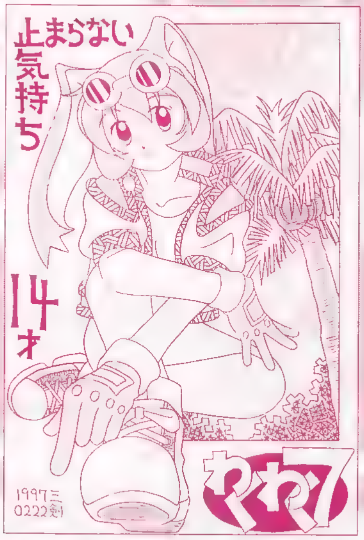
## 行楽シーズン なぜなにアイランド

**怒** 首領蜂の当たり判定が小さいのはわかったのですが、やはり死んでしまうのは何が悪いのでしょうか。
努力しても限界があるのか、自分がふがいないだけなのか…。とにかくやり込むしかない!
（千葉県　平川道明君Ⓙ）
☆あきらめないで、コツコツ続けていくことが大切だと思う。道中だけでも楽にするため、まずは敵の出現位置と倒す順番を覚えよう。
ボス戦は…気合で見切るしかあるまい。ヤベエと思ったらレバーをガーッっと右か左に倒してみたまえ（オイ）。

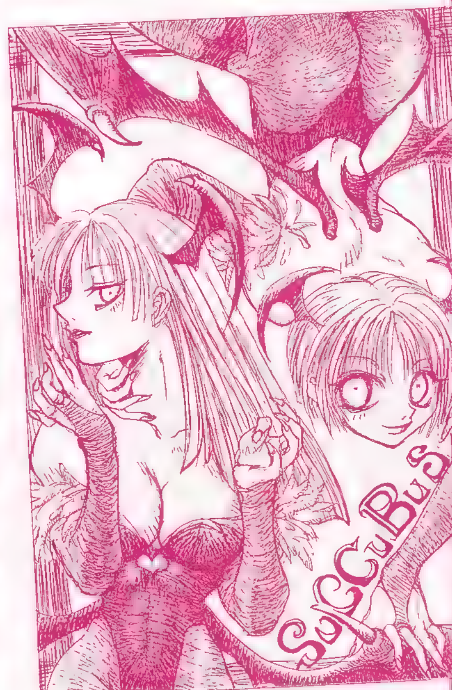
**最** 近のメストはスゴイわかりにくい。もはやマニアの域を越えている。さすがマニアな街にそびえたつ新声社。
メスト用のイミダスを希望。
（東京都　ニューカマージェネレーション君Ⓚ）
☆そんなアナタの悩みを一発解消するのが、新声社から年内発売予定の「ゲーム用語集」!これを見て、今まで謎だった単語の意味を究明してくださいな。できるだけムックの用語集などでもフォローしていくけどね。
…あとは『なんですか』復活の嘆願書を出すとか。




（神奈川県　寅根樹沙霧さん⑰）
☆二人で追いかける夢ってのもステキさー。




↑（愛知県　三剣鈴君⑱）…失敗は考えないのがコツ。




↑（兵庫県　RINRINさん⑯）
☆最強最大の敵は、「最も否定すべきもう一人の自分」。

## 戦え！ビッグマイティ害ファイト

アンケートハガキのティンクルスターコンテスト（№191のハガキね）のところを見ていると、意外にボツキャラのメガネ中国娘が多いことが判明。
やっぱり!?やっぱり!?このままいくと次回作では主役確定であります！いやー結果が楽しみだねい…ん？あれ？なんすかその集計用紙？……んな、何ーッ！（続く）

**内** 装工事を始めた近所のゲーセン。リニューアルされたお店を見てボー然。
そこには新機種はなく、牛丼屋に店変わりしてた…。
（大阪府　ピピンポ国王君Ⓜ）
☆ショックショーック!期待させるだけさせといてからにー!!という君の無念は良く分かります。

**そ** ろそろポリゴン『スプラッターハウス』が出てもおかしくないのでは？『モータルコンバット』より過激に！『バイオハザード』より恐ろしく！
期待してます！
（長崎県　つぶっぷ君Ⓝ）
☆ポリゴンっ首がスコーンとかッ飛んでくゲームか…妙に生々しそうでヤだな…。

**コ** ンシューマー機で『対戦とっかえ玉』が移植されるそうで…!?『ときメモ対戦とっかえ玉』だぁ〜！
真の漢は黙って『ドキドキバニラ』一筋と知れい。
（埼玉県　かないけん君Ⓞ）
☆やばいウパよ〜。でもツインビーぱずる玉のときみたいにセットで入ってたりして。
納得いかん人はGX基板買っとくが吉かなあ。大好キッスも遊べるよ。

**ブ** レイカーズをアルシオンでプレイしていたら、プリクラの姉ちゃんたちに笑われた。
奴らにファラオの呪いあれ。
（香川県　郭公下蕨君Ⓟ）
☆なぜに笑うかー。
…本誌ではムチャなノリで攻略が展開されていたが、ライターたちは本気でブレイカーズを気に入ってたんだよね。いいゲームだった（遠い目）。

**メ** ガネっ娘くらぶ、別動隊として『眼鏡紅蓮隊（がんきょうぐれんたい）』を結成！活動内容は『人ゴミの中で一度に何人のメガネ娘をロックオンできるかどうか』（豪不毛）。
ちなみに倍率を競う（笑）。
（神奈川県　くらりのふ君Ⓠ）
☆ちがうッちがうんだよ！大切なのは外見でもメガネじゃなくて、人間の中身なんだよ!って場違いかつ、いかにもなコメントをしてみる。




～こんなシューティングは好きだ～
・通常弾がボンバー。
・スタートボタン連打で残機が増える。
・ボスのコクピットを狙える「一撃破壊」。
・選べる機体が数百種類。
・シールドが常についている。

（北海道　鎌田健一君Ⓡ）




↑（香川県　菅野MAR君⑲）
☆結成、中華戦隊！…チームワーク悪そうだ。

## アーケードの利点を生かす時

☆以前に比べ、アーケードがコンシューマーに対して利点を持っていないのだから、広範囲のロケテスト化してしまうのは仕方がないことだし、ソフト会社に限定して物を考えるなら、アーケードで宣伝しコンシューマーで稼ぐ、という考え方は間違ってないと思う。

こういう方法なら、ゲーム自体をしっかり作らなければコンシューマーのほうにユーザーはついてこないから、ごまかしではない、よりよいゲームが生まれやすくなるだろう。

しかし、コンシューマーがアーケードへの利益を生み出すには、そのジャンル自体がコンシューマーに浸透するまで起こり得ないため、長期的にそのジャンルを育てていく思想が必要となるだろう。

対戦格闘はその方法で5年の長きにわたってアーケードに君臨することができた。もちろんアーケードに生まれた「対戦台」という大きな利点があったからこそ、アーケードへのフィードバックが起こったのである。

しかし、現在では、ネット普及による「対戦台」の利点を失う可能性、対戦格闘自体のシステムの行き詰まりによって、今後のアーケードは冬の時代を迎えつつある。

このため、アーケードの「対戦」としての利点を維持するためには、「対戦台」のネット化と対戦の新しいジャンルの開発が必須である。

「対戦台」のネット化という形は、全国に支店を持つ大資本のアーケードメーカーから始めなければ実現は難しいだろう。可能性としては、セガならいきなり全国にネットを張れてしまうのでは?と思っているが。

対戦の新しいジャンルの開発とは、スマッシュヒットを放っている「ティンクルスター・スプライツ」のように、異なる「ジャンル」(この場合シューティング)から新しい対戦を生み出し育てることである。

異なる「ジャンル」でなら、(またネット化が実現するならなお一層)多人数対戦も無理なく実現でき、「殺すか殺されるか」的な死生観、「よりうまく殺す人間がアーケードでは一番偉い」的な雰囲気だけではない、「アーケードの中の遊び場」的なゲームも作ることができるだろう。

あるいは、ここまでできれば、既に「対戦」自体ももう意味がなくなり、ただ「巨大なゲームフィールドを実現させる」的なゲームを生み出せるのではないだろうか。究極の「協力」(あるいは対戦)ゲームである。

ここまでのことをコンシューマーのネット化より早く、あるいは大規模に進めることができれば、コンシューマーのネットに対する繁雑さ(通信料金、扱いやすさ、契約関係、あるいはパソコンならばさらにセッティング)より手軽であるという利点をついて、アーケードは巨大な「対戦台」としてその立場を維持できるだろう。

ここまでは「対戦」あるいは「協力」という人との関わりを持ったゲームについて言ってきたが、それ以外のゲームではどうだろうか?

やはり現在の状態では広範囲のロケテストの地位は脱出できないだろう。しかし、前述のネット化と多様なジャンルへの「対人」ゲームの分化が進めば、また新しい可能性も生まれてくるだろう。

「巨大なゲームフィールド」が互いに影響を与えない(しかし、互いには存在している)形として、「対戦」でも「協力」でもない「対人」ゲームとしてである。

ここまでいろいろな仮定をもとに話を進めてきたが、一つ言えるのは「今のアーケードは面白くない」ということである。かつてアーケードはアイデアのびっくり箱だったはずなのに、今やコンシューマーのほうがよほど新しいアイデアにあふれている。

本当にここら辺で一発奮起しないと、本当にどうしようもなくなるんじゃないか?がんばってくれ、アーケード!

（佐賀県　陰隆君(当)Ⓢ）

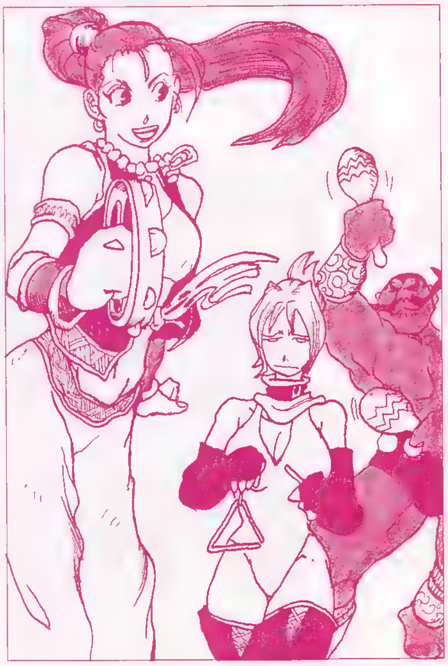
☆非常に興味深い意見！
『ゲームセンターの対戦システムは既に限界が近づいている！』。みんなはこの件について、何も感じないのか?

陰隆君の「ゲームセンターに於ける巨大ネットの構築」は、現在の頭打ち状態を打破する、突破口の一つだと思います。「巨大なゲームフィールド」という意見も、具体的にネットの方向・性質を示唆する優れたアイデアですね。

そして「新たなるジャンルを育てる」という思想！これがなければ今後アーケードゲーム業界は、今より先には一歩も進めないのではないでしょうか。人気キャラが一人や二人出てきたって、現状は変わらないってば。

「ゲームセンターの、そしてゲームの新しい形」

そろそろ、みんなで考え始めてもいいのでは?ご意見、または感想があれば、どんどんアイランドまでお手紙をください。今動かないと、本当にヤバイって！



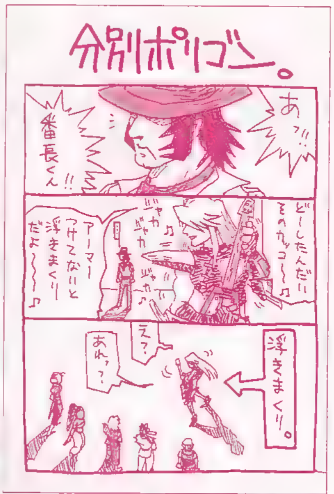
→（滋賀県　TMX君⑳）
☆ブレアのしんみりゃな顔がたまらんのう。

# 超芸魂

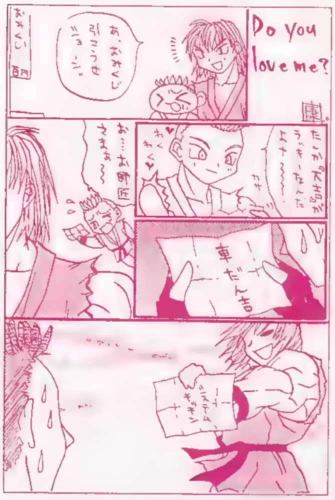
## 花見に行ったらゴミは持ち帰ろうネ



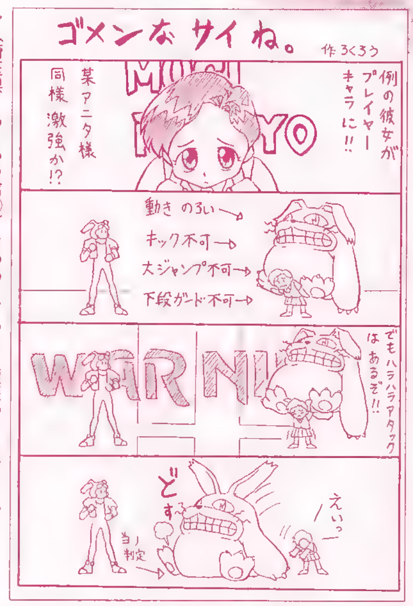

→（大阪府　AAA君㉑）




↑（東京都　E.あかりさん㉒）
☆りア？




↑（埼玉県　裕木康隆君㉓）
☆佐吉で3WAY。




→（埼玉県　ろくろう君㉔）☆ああ～すんごく頑張ってるのにィ。




→（愛知県　播磨体操大好きっコ君㉕）
☆肩のでっぱりには何が入ってるんだらう。




→（石川県　粉ふきイモさん㉖）☆満たされてない王よ…。

なにゆえの絶好調

## シリーズ嫌だ

未だもって高い投稿率を誇りやがる「シリーズ・嫌だ」。異様なまでにヒートしておる読者様方の気合の入りっぷりは、今日もハガキを読む担当をグッタリさせる！いっやー！ちくせう！そっちがそうくるならこっちにも考えがありますわん、てなことで、今日は増スペースでお届けだ！一緒に苦しめー。

### 特集!!『こんなゲームセンターは嫌だ！』

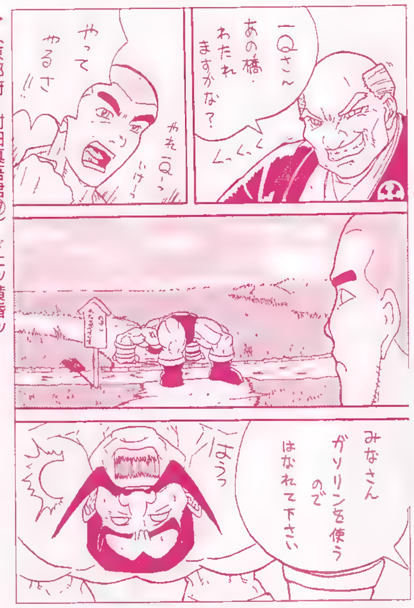
「こんなゲームセンターは嫌だ」

・店の名前が「無精髭」。
・内装が居酒屋風。
・ノーネクタイ禁止。
・床がたたみ敷きで土足禁止。
・店員が常に猫足立ち。
・店員の制服が革の半ズボン＋素肌に毛皮のコート。
・店員の口の周りが血まみれ。
・店内にいつも虚無僧がいる。
・店の外と中では時間の流れが違う。

（東京都　銀ぶちめがね君Ⓣ）
→最終項目がヤバ過ぎである。ボム3。

「続！こんなゲーセン、いや！」

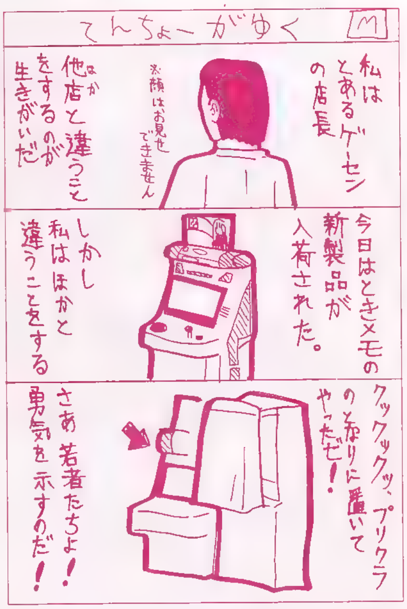
・インカムが悪ければ悪いゲームほど残っている。
・イスに座ると、座高は○○㎝などと店内に放送される。
・ゲーセンへ来たら、まず最初にやるべきことが、見知らぬ人間に声をかけて、共に『大好キッス』をプレイしなければならない。
・同性でクリアした場合、もれなく店長からホモ（レズ）認定証が贈られる。それを捨てると罰金。
・一回一回、ゲームをプレイした後に感想文を書かせられる（400字以上）。文の書き方



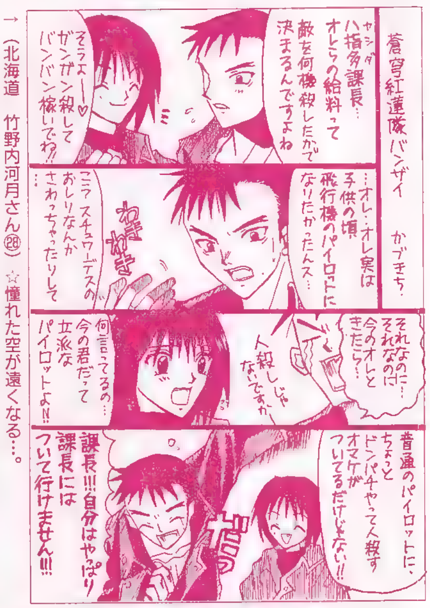

→（京都府　村田真吾君㉗）☆たッ黄昏ッ！




→（福岡県　ハイパーT君㉙）☆…伝えてはいけない伝統がある。




→（茨城県　MK-Ⅲ君㉛）☆これぐらいじゃメゲないよーな気はするが。




→（北海道　竹野内河月さん㉘）☆憧れた空が遠くなる…。




→（大阪府　ゲレゲレ君㉚）☆偉大なるフロンティアスピリッツに礼。




→（東京都　佐藤浩範君㉜）☆ただそこにいるというだけで…。

を間違えれば失格。
・ゲーセンの中央に「アダルトな世界」などと看板が飾ってあり、脱衣マージャンが置いてある。
・ゲーセンに入ると制服に着替え「ときメモ万歳」と、皆に聞こえるように言う。
・周りから白い目で見られる状態なら、一回だけフリープレイ。
・人がプレイしている途中に店員がよって来て、雑談をもちこませ、気を散らそうとたくらんでいる。
（新潟県　如月りょうさんⓊ）
→しゃ、しゃむい。ごっつ凍えますわ。

## 「こんなゲーセンは嫌だ！」

・店員が鹿。
・トイレのほうが広い。
・入り口がない。
・金縛りにあう。
・ハシゴで2階へ上がる。
・イスが低すぎる。
・あかずの間がある。
・和歌が放送されている。
・子供服が買える。
・対戦で負けると店員に三段笑いされる。
・トイレのドアが壊れてて出られなくなる。
・むりやり出ようとすると、警察に通報される。
（広島県　BAS君Ⓥ）
→和歌はヨイかもしれん。

## 「もはやお約束・嫌なゲーセン」

・ゲームをクリアすると怒られる。
・なぜか米の精米機が置いてある。
・一時間おきに爆発物処理班が来る。
・脱衣麻雀の両隣に人気ゲームが配置される。
・各筐体に「ここはトイレではありません」という貼り紙がしてある。
・冷やし中華を始めている。
・店の名前が「殉職」。
（東京都　USA君Ⓦ）
→「嫌なゲーセンの名前コンテスト」というのはどうだろうか?ああっまた自分の首を〜。



# ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①
掲載された次の月末で締め切り→②
締め切りなし→③

## 買います

●RB餓狼伝説のポスター（ギース、ビリー）でサイズが102×72の特大ポスターを1万円で買います。傷・画鋲穴の有無を明記のうえ連絡ください。①
（〒063北海道札幌市西区平和3条5-1-20　山崎浩美）

●カプコンのアーケード用X-MENのポスター、コナミのアーケード用グラディウスⅢのポスター、グラディウスⅢの攻略の載っているゲーメストのバックナンバーを買います。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒228神奈川県相模原市桜台19-1-14　山田将幸）

●テリー革ジャン（サイズM、ブルー）とテリーグローブ（サイズM）を買います（美品希望）。希望価格と保存状態明記のうえ連絡ください。③
（〒399-31長野県下伊那郡高森町下市田1048-21　山田航太）

●虹色町の奇跡のシークレットファイルを買います。保存状態・希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。②
（〒422静岡県静岡市有東1-15-23　戸塚大介）

●スーチーパイのキーホルダーを買います（バラ可）。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。③
（〒254神奈川県平塚市袖ケ浜11-6-503　関口智裕）

●家庭用ネオジオカートリッジのティンクルスタースプライツを定価以上で買います。希望価格明記のうえ葉書か封書で連絡ください。①
（〒134東京都江戸川区船堀2-19-18　高鷲勲）

●ネオジオCDZ本体一式を1万円程度で買います。希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください。③
（〒675-01兵庫県加古川市平岡町新在家1828-10　貫麻衣子）

## 売ります

●サターン版VF2、セガラリー、バーチャコッププレミアムパッケージに付いていた各ゲームの50度数テレカ3枚組（美品）を売ります。希望価格明記のうえW葉書か返信用封筒同封で連絡ください。専用ケース入りなのでバラ売り不可。②
（〒839福岡県久留米市合川町439-1　角真由美）

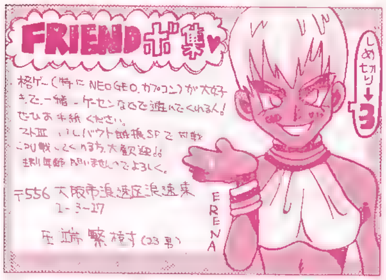
●ゲームグッズ在庫整理のため、大量放出します。SNK、カプコン、ときメモ等、安く売ります。リストを送りますので80円切手同封のうえ連絡ください。③
（〒165東京都中野区丸山2-15-6　志村秀範）

●ゲームグッズ処分のため、ストライダー飛竜、ロストワールド、などカプコンポスターや戦場の狼のメダル、ウィンビーアイドル化計画の非売品Tシャツなどを安く売ります。リストを送りますので80円切手同封で連絡ください。③
（〒560大阪府豊中市緑丘2-5-3　林良彰）

●ときめきメモリアルのテレカ（うきうきセット、どきどきセット、わくわくセット）とときめき香りポスター（待ち合わせ、気ままにスケッチ）と1997カレンダーとスーパーコレクション特別限定版レリーフカレンダー（虹野、古式）とセル画（前種類）を売ります。希望商品、希望価格明記のうえ80円切手同封で連絡ください②
（〒957新潟県新発田市豊町2-17-16　加藤真二）

●虹色町の奇跡のシークレットファイルを売ります。30冊くらいあります。一冊300円で売りますのでWハガキで連絡ください。③
（〒115東京都北区赤羽北2-18-9　シティハイム202　田中聡）

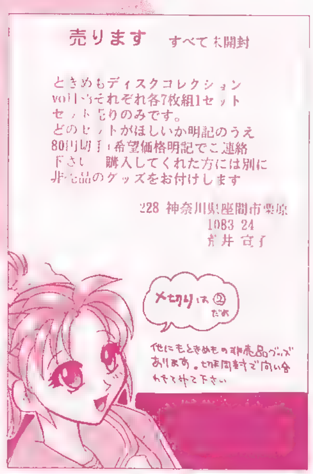
●ゲーメストムックKOF'95コンプリートマニュアルも俺のテレカを適価で売ります。希望価格明記のうえW葉書で連絡ください。（3）
（〒400-04山梨県巨摩郡甲西町落合1703-28　宮本順）

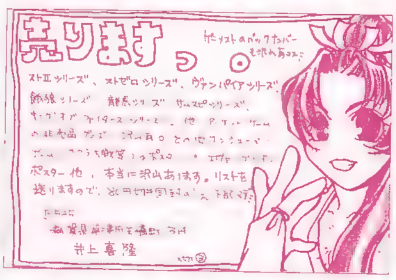












## お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねは一生の恥だーっ。〒101東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド係


KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
これまでの攻略法は通用しないぞ。
“ときめきセンサー”で君の心理は
お見通しだ!! はははははははははは。
女の子の評価 NO. 001
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ときめきメモリアル
▲全キャラが勢ぞろいした
貴重なスナップ。
こんな素敵な画面が
ガンバレばプリントアウトされます。
手のぬくもりが彼女に伝わる、新リアル恋愛シミュレーション
ときめきメモリアル™
おしえて Your heart
プリントには
ナンバーがついてるの
全種類
集めてね♥
コレクターズアイテム必至!!
ドキドキ恋愛シミュレーション
素敵な想い出をプリントアウト♥
デートを重ねて、楽しい高校生活の想い出を創る恋愛シミュレーション。従来のプレイに加えて「ときめきセンサー」が、プレイヤーの心の高鳴りをとらえ、彼女たちのハートをゲット!!告白されれば、スペシャルメッセージカードがプリントされます♥♥♥♥♥♥♥♥
新作カットが満載!! 心を揺るがすハプニングが続出!!
■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。
ときめきメモリアル おしえて your heart ™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI

# フォーメーションは覚えているかい?

# VIRTUA STRIKER 2

## バーチャストライカー2



**発売まであと1カ月。今回はフォーメーションについての勉強をしよう。**

担当：自称tactician
立衆多(塾長)

### フォーメーション予想&解説 全部でズバリ8種類!

前作では7種類のフォーメーションがあったのを覚えているだろうか。あのチームはカウンター狙いだ、といった印象は少なくとも残っているハズだ。

2でも各チームのフォーメーションは同じかというと、その答えはノーだ。現にAOUショーバージョンでも、若干の変更が見られた。

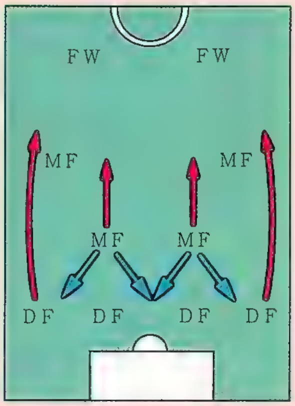
そこで今回は、各チームがどんなフォーメーションになってるのかを予想しつつ、それぞれの特徴を再度解説してみたいと思う。使いたいチームを探すときの参考にしてほしい。

### ①4-4-2(ダブルボランチ)システム

どちらかというと守備的な布陣。2人の守備的MFが攻守にわたって大車輪の活躍をするのが特徴である。

攻撃のときはサイドバック、守備的MFがそれぞれ1人ずつ上がり、後方から押し上げていかないと分厚い攻めができない。攻撃パターンをより多く作ることが要求される。

（予想チーム）日本、イタリア、ブラジル、イングランド

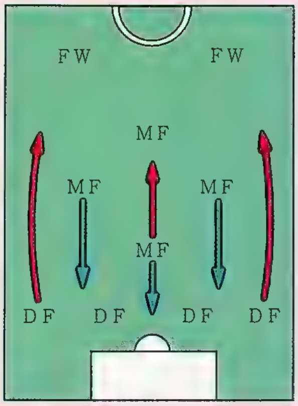



### ②4-4-2システム

中盤の4人をダイヤモンド型に配置する。守備的MFを1人だけにして、より攻撃的なサッカーが楽しめるのが特徴だ。

サイドバックの攻撃参加も可能だが、ボールを奪われるとカウンターをくらいやすい。4人のDFでしっかりゾーンを埋めて守備をするのが手堅い戦い方だ。

（予想チーム）スウェーデン、ウルグアイ、ユーゴ、コロンビア、ギリシャ、ブルガリア、ブラジル、アルゼンチン

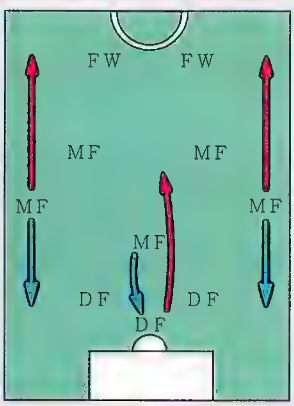



### ③3-5-2システム

こちらも攻撃重視のシステム。2人のストッパーが相手のFWをマークし、中央でもう1人がカバーして守る。ツートップ封じにうってつけだ。

攻撃は両ウイングバック（MF）が上がりサイドを崩したり、中央を壁パスやスルーパスで突破するなど、実に多彩なパターンがある。

（予想チーム）クロアチア、韓国、ナイジェリア、ドイツ、サウジアラビア、ベルギー

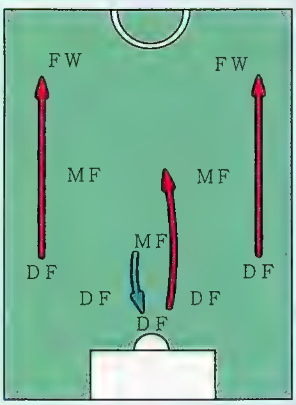



### ④5-3-2システム

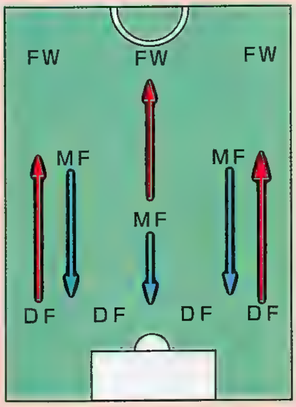
3-5-2システムのウイングバックを守備的にした型と考えてくれればいい。守りを固めておいて、ボールを取ったら一気にカウンターを仕掛けるのが狙いだ。

攻撃参加の人数は限られてくるので、空いたスペースへロングパスを出して走り込ませるなどの工夫が必要。その分、点を取ったときの喜びは大きい。

（予想チーム）ロシア、ドイツ、アメリカ、サウジ



## ⑤4-3-3システム

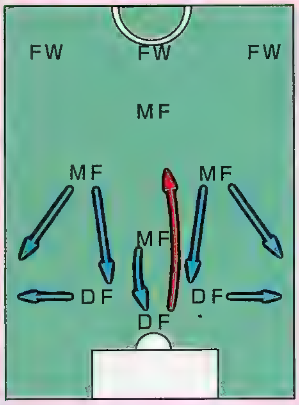



FWを3人配置することで、両サイドの攻撃をしやすくしたのが一番の特徴。ウイング対サイドバックの主導権争いが勝敗のカギを握る。

中盤が薄いので、ここでボールを取られると苦しい。パスを早くウイングに回すシンプルな攻撃をしていこう。

（予想チーム）メキシコ、ポルトガル、イングランド

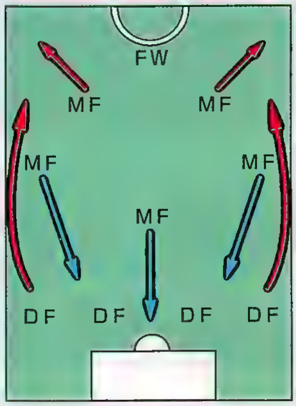
## ⑥3-4-3システム




超のつく攻撃重視システムだ。カウンターを受けやすい分、攻撃には多くの人数が参加する。DF3人でライン全体を守るため、守備はかなり難しい。取られたら取り返す、激しい戦いになることは必至だ。

（予想チーム）オランダ、サウジアラビア

## ⑦4-5-1システム

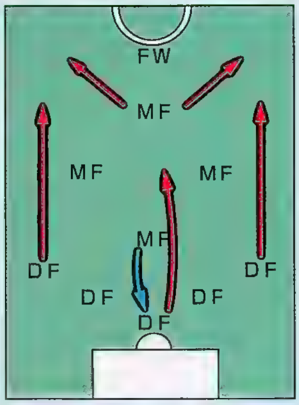



キープ力のあるFWを基点に、2列目以降のMFが押し上げて攻撃を組み立てる。

FWに一度ボールを預け、両サイドにMFを走らせるポストプレイが軸になる。中盤での細かいパス回しができるところも面白い。

（予想チーム）スペイン、フランス、ポルトガル

## ⑧5-4-1システム




2で新たに入ることが予想されるシステム。カウンターはもちろん、中盤でパスを回しながら攻めることもできる。

状況に応じて3-6-1や5-3-2へと流動的に変化ができるのは強みだ。ひょっとしたら戦術切り替えシステムの恩恵を一番受けるかもしれない。要注目!

（予想チーム）ポルトガル、スペイン、ロシア

## 戦術切り替えシステムは予想だ!・ここがポイントだ

フォーメーションの特徴を頭に入れたところで、今度は戦術切り替えシステムを考えてみよう。

図において赤色の矢印はオフェンシブ、青色はディフェンシブのときにシフトを変えると思われる位置を予想したものである。

とは言っても、必ず変わるのはサイド（ウイング）バックと守備的MFのところだけ。基本的に左右2人が同時に上がることはなく、ボールのある側の1人がオフェンシブになると思ってくれればいい。

また、DFが3人か5人のシステムでは、中央のDF（リベロ）が上がっていくものと予想される。マークされにくいので、意表を突いたロングシュートなどが狙える。

ディフェンシブにすると、まずDF全員が引いてゾーンを埋める。スリーバックの場合は、さらにMFが下がってスペースを消すことになるだろう。

ボールを奪って攻撃に移ると、FWプラスMF1、2人だけでカウンターを狙うことになる。逆に取られても守備の型はできているので、相手のカウンターに備えることもできるハズだ。

実際にプレイするときは、戦術によってどこのシフトが変わるのかを必ずチェックしてほしい。慣れればカーソルのない選手を操作できるのだから、対戦において大きなアドバンテージを得るのは間違いない。



直接フリーキック。この位置ならゴールを狙うよね?



スローイン。ゴール前がよく見えるのはありがたい。




勝利者にのみ許される。嬉しい瞬間。思わず自分に拍手!




## 今月の結論その3 操作方法は同じだった!

今回新たに判明したこと、それは基本操作が前とまったく同じであることだ。

初心者でも気軽にプレイできるように、操作はあくまでシンプルにとこだわった結果であろう。なお戦術の変更にはスタートボタンを使用する。

反則による警告や退場、およびオフサイドもなし。特にオフサイドについては、攻撃側の選手がそうならないように動くという従来のシステムがそのまま継承されそうだ。

操作は同じでも、プレイの幅、自由度は高くなっているハズ。前号で紹介したヒールパスやダイレクトパスなど、工夫次第でさらに面白さが増すだろう。



さて、ボールはどこにあるでしょう?（答え ゴールの上）




## ～運行表～



# TRAIN DATA BANK

全車両、路線を知ることが上達への近道！

Text by GYU

## 選ばれし4車両、4路線 そして運転士はキミだ！

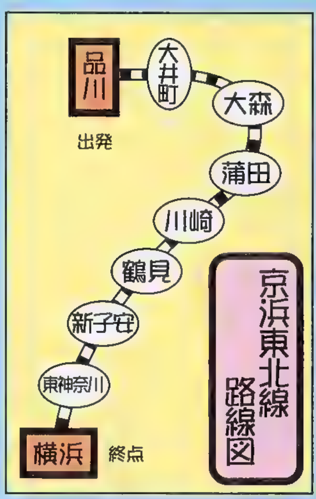
## ○京浜東北線

**●209系**

205系に代わる通勤電車として、「寿命の適正化、新造価格の低減、メンテナンスフリー」を基本コンセプトに、93年に登場した車両。

京浜東北線、南武線に投入された後、八高線の一部が電化された際、同線にも投入されている。






**●路線概要**

埼玉県大宮～神奈川県大船まで縦断する京浜東北線。ゲーム中、同線下りが上級コースのひとつとして登場する。

このコースの特徴としては、路線中最長を誇る区間平均距離が挙げられる。スピードと距離感をダイヤに反映させることが、攻略の要といえるだろう。



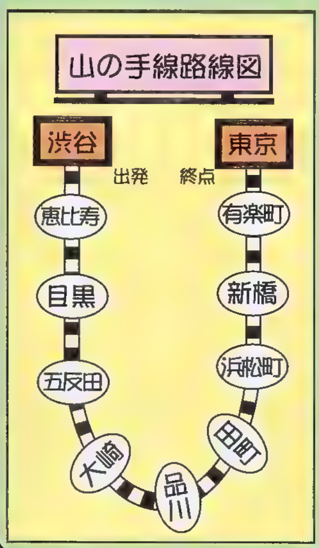
## ○山手線

**●205系**

85年のダイヤ改正時に山手線でデビューした車両。省エネ、省力、低コストをコンセプトとした新技術を盛り込んだ通勤型の直流電車。

初の全ステンレス鋼製のボディ、軽量ボルスタレス台車を採用したことが特徴といえる。






**●路線概要**

主要首都環状線。このゲームでは上級コースのひとつとして登場。区間は内回り、渋谷～東京間（計11駅）を採用している。

路線の特徴としては、区間平均の走行距離が短いこと、過密ダイヤが挙げられる。定刻どおり運行していくことがクリアへの近道となるはずだ。

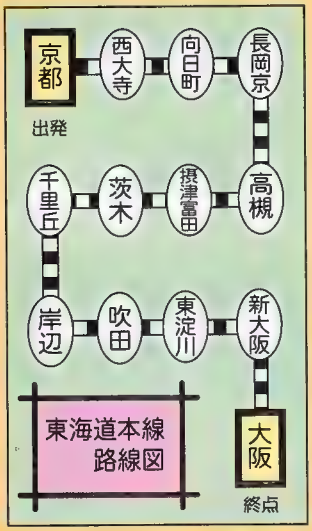


# 東海道本線

**●221系**

89年3月にJR西日本から登場した京阪神の顔ともいうべき車両。車両の配色は関東～東海への路線とは異なり、白地を基調にブラウン、ブルーを帯としている。よって、通常の東海道本線（113系）よりは明るい印象を与える。






**●路線概要**

京都～大阪間を疾走する上級コースのひとつ。

この路線の特徴は速度制限などによるスピードの変化。遅いところでは時速35km、速いところでは時速100km以上とその落差は激しい。

また快速というだけあって、後半ステージでは通過駅が多数登場する。見どころのひとつである。



# 山陰本線

**●キハ58系**

61年、全国の非電化区間を走る急行列車を近代化する目的で採用されたディーゼル車。

現在はそのほとんどがローカル線の普通列車として活躍する。






**●路線概要**

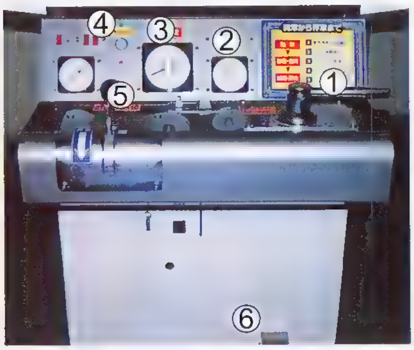
唯一の初級コースがこの山陰本線。700km近い距離を誇るこの路線、ゲーム中は亀岡～京都間が採用されている。

山岳地帯から市街地へ向かうこの山陰本線コースの特徴は、風光明媚な風景に伴う路線の起伏が挙げられる。勾配が速度とブレーキに与える影響を考えることが重要だ。



## 前号のお詫び

前号の「鉄道運転教本～これが操作部分だ！」のところで、コンパネの写真のうえに番号が入っておりませんでした。ここに再掲載することにいたします。申し訳ございません！（こーじ）




① ブレーキレバー
② 圧力計
③ 速度計
④ ドア開閉ランプ
⑤ マスコン
⑥ 警笛

## 非実用的なブレーキの話

ここまでに紹介した4つの車両、実はそれぞれブレーキ性能に微妙な味つけがされていることを知っていたかな？ データ上での各車両のブレーキ性能差は左の表のとおり。最新型である221系が最も利き具合が良く、最古参車両であるキハ58系のブレーキはワリとダメ気味。

ただしあくまでこれは各車両が本来持っているブレーキ性能の順。実際の制動能力を割り出すためには、その路線における乗客の重量を計算に入れる必要がある。そこでこのブレーキ性能&乗車率の関係を具体化すべく、一定の条件下で「実際の制動能力」を調べてみることに…。

試験条件は「時速60km、40km、20kmで制動位置8で減速（勾配なし）」。何mで完全に停車するかを競うことにした。

そして意外な結果が。東海道、次に山陰、山手線、京浜東北という順に制動能力が高いことがわかったのだ。

「だから、なんだっつ～の？」と言ってしまえばそれまでだが、一応そういうことで。ちなみにこの試験データを見て「買った！」と思った方、そうは問屋が卸しません。たとえデータと同じ条件で同じ距離からブレーキをかけたとしても、停止位置に微妙な誤差が生じてしまいます。自腹切ってやり込むことが、重要っつ～ことですな…。

**各車両ブレーキ性能ランキング**
（タイトー公式）

●221系（東海道本線）
▼
●209系（京浜東北線）
▼
●205系（山手線）
▼
●キハ58系（山陰本線）

※基本的に、新型の車両ほど、ブレーキの性能が良い。

ただし、乗車率の高さなどによって、ブレーキの性能が多少落ちる。

**各路線制動結果**（タイトー非公式、ゲーメスト調べでしゅ）

| | 時速60km | 時速40km | 時速20km |
|---|---|---|---|
| 東海道本線 | 122m | 52m | 14m |
| 山陰本線 | 128m | 53m | 14m |
| 山手線 | 136m | 57m | 15m |
| 京浜東北線 | 131m | 60m | 16m |

※参考文献『JR決定版　全車両大図鑑』世界文化社刊

# 「う、産まれる～!」

（初級）

# 山陰本線

## 保津峡駅～京都駅



**とっつきにくい感があるこのゲーム。**
**怖くないからやってみてね♡（初級から）**
**今回は終点・京都駅まで一気に攻略。**

担当：スー

# 嵯峨嵐山

京都市右京区
明治30年開業



**●到着時刻　11:05:54**

観光名所としては、天竜寺、渡月橋などが有名。駅前には人力車や舞妓さんの姿も見え、風情ある街並みを感じさせてくれる。

旧山陰本線のルートを走るトロッコ列車の始発駅・トロッコ嵯峨駅が近くにあり、これ目当てに訪れる観光客は後を絶たない。

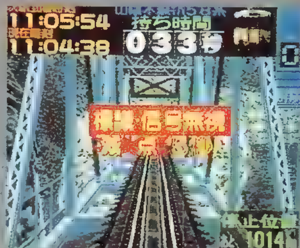
今回は、終点京都までの旅だが、前回の鬼門。保津峡を抜けてしまえば、よほどのことがない限り、ゴールは見えてくるはず。

それでは出発進行!!

## 保津峡～嵯峨嵐山

出発すると、すぐ目の前にトンネルが見える。ここは前回に紹介した、警笛もなければ、警笛を鳴らして得られるボーナスポイントもないので、気にしないでOK。

トンネルを抜けると保津川を渡る橋が見えてくる。ここでは橋に入る前に「警笛鳴らせ」のメッセージが出るので、すみやかに警笛を鳴らしてやろう。




警笛を鳴らさないと、減点を取られる。

この次、画面右下に「注意信号速度45km／h」と表記された黄色信号が表示される。このとき、発進からマスコンを5に入れっぱなしにしていたなら、速度計は時速は45kmを超えているので、ブレーキを3ぐらいまで入れて、時速45kmをオーバーしないように注意しよう。

このあたりは下り勾配なので、ブレーキを戻すと時速が徐々に上がっていってしまう。これに気づかずに、ある地点を通過してしまうと減点を取られるので、常に速度計に気を配ろう。

黄の注意信号を過ぎてしばらく進むと、右前方の小屋の前に作業員らしきオジサンが立っている。このオジサンに挨拶するように警笛を鳴らすと、プラス2秒のボーナスが入るので覚えておこう。




オジサンに挨拶。ご苦労サンです。

この後、時速45kmを超えていなかったら、青の信号が表示される。ここからはマスコンを引いて、速度を上げても大丈夫だ。

次に入るトンネルは、最初のトンネルと違い、ボーナスがある。

トンネルを抜けると踏切が見えてくる。ここの手前で警笛を鳴らせば、プラス2秒のボー




ここまでに時速45km以上だと減点。けっこうツラい。




# 丹波口

京都市下京区
明治30年開業



昭和51年に高架化。以前、駅の西側には「京都市場」という名の貨物駅があった。最近は住宅化が進んでおり、京都駅への通勤に非常に便利な地区として注目を集めている。

# 京都

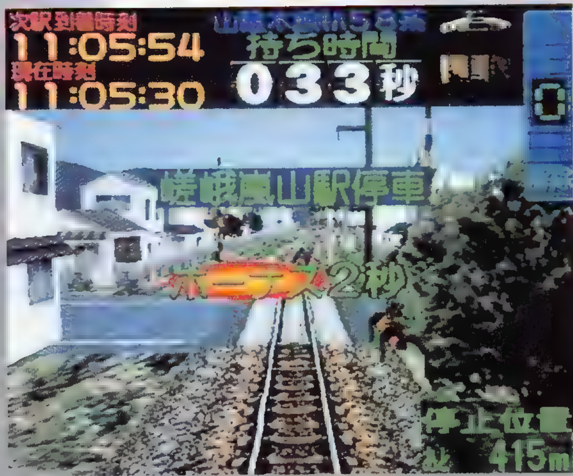
京都市下京区
明治10年開業



**到着時刻　11:18:28**

言わずと知れた、花の都・京都の中心駅。清水寺、金閣寺、銀閣寺、二条城など、歴史に残る建造物は数知れない。

山陰本線のホームはシチュエーション的にも素晴らしく、乗客に山陰への旅の思いをかき立たせてくれるような趣がある。



踏切で鳴らす。待ってるときにやられると、うるさいんだよね。

ナス。確実に取っていこう。

この踏切に入る直前で、嵯峨嵐山停車のメッセージが出る。この駅は亀岡と同じくらい長く、進入速度も同じ時速70㎞なので、約200mで時速60㎞、約100mで時速40㎞、約50mで時速30㎞、約30mで時速20㎞、10mで時速10㎞と、徐々に速度を落とす。速度計の下降が早いようであれば、ブレーキを戻して小刻みにブレーキを入れてやれば、速度調節もしやすいだろう。

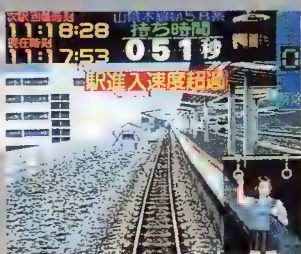
そして、残り10mで時速10㎞。このときブレーキは3か4に入っているのが好ましい。ここで3mになったら一気にブレーキを8まで上げる。そうすると、ちょうど0mで止まるので、少なくともgoodのボーナスがもらえる。

## 嵯峨嵐山～終点・京都

さぁ、終点京都へむけて出発だ。大きなミスをしていなければ、持ち時間は40秒を超えていると思われるので、クリアは目の前だ。

出発してしばらくすると、嵯峨嵐山までの道のりと同様、速度制限の表示が出る。ここでは時速60㎞だが、この表示が出た時点で、速度計は時速60㎞に達していないので、幾分楽になっている。ちなみにマスコンを3に入れていれば、時速60㎞に押さえることができる（実際の鉄道では60㎞以上出る）、覚えておいてほしい。

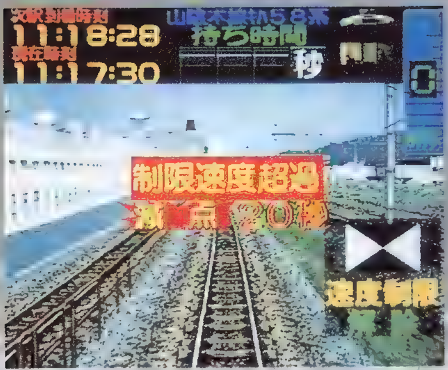
そして、先ほどと同様、速度制限解除の表示が出るのだが、ここでは時速70㎞ぐらいに速度を抑えておこう。なぜなら、ここから幾分もしないうちに停車行動に移らなければならないからだ。しかも、京都駅の進入速度制限は時速55㎞なので、あまり飛ばし過ぎると、減速が間に合わないため注意。もし、進入速度を超過するとペナルティーを取られるので、くれぐれも飛ばし過ぎないように。



進入速度はくれぐれも注意。これは停車後に減点される。

ここから停車のシークエンスなのだが、京都駅は少し特殊で、ホームの全長がかなり長い作りになっている。そのうえ進入速度が時速55㎞なので、完全に停車するまでにかなりの時間を要する。しかし、ホームに入ってからの再加速は減点となるので、ここはジッとガマンだ。

そして残りが約120mになったら、徐々に減速し、嵯峨嵐山のときと同様に停車してやろう。



ちゃんと標識通りに運行していれば、こうはならない。



この時に聞こえる客の悲鳴を、よく聞いてほしい。

沿線名所ご案内②

## 渡月橋



JR山陰本線、嵯峨嵐山から歩いて5分ほどのところにあり、外観・景観ともに大変美しく、まるで平安時代そのままの雰囲気を醸し出している。

周辺には茶屋や旅館、土産店などが多く存在し、嵐山を訪れたら、ここに立ち寄らない人はまずいないと思われる。また、橋の下を流れる保津川の渓流は、思わず心を奪われてしまうほどの清々しさに満ちている。

次ページ必見！
開発者インタビュー！

●次号から、いよいよ「山手線」攻略スタート！

電車でGO!

# 開発者インタビュー

97年3月、タイトーより業界初の電車シミュレーションゲームとして登場した『電車でGO!』。ゲームが発売されるやいなや、どこのゲームセンターでも黒山の人だかりができるほどの盛り上がりを見せている。大型筐体ゲームとしては過去に例をみないこの人気ぶりの秘密はどこにあるのか?開発者に直撃インタビューを試みることにした。

## あのコンパネじゃなかったらこのゲームを作る意味はないんですよ



**齋藤 晃**

『電車でGO!』メインプログラマー。このゲームの企画発案者でもある。代表作は『ギャラクティックストーム』『サイバーステラ』など。

インタビュー・文：スーこーじ

（97年3月6日 タイトー海老名工場にて）



### 反対意見も多かった企画段階

―いよいよ本格的に稼働し始めた『電車でGO!』。どこのゲームセンターでも大人気ですね。

**齋藤** おかげさまで、ありがとうございます。いろんな層の人たちに楽しんでもらえてるみたいで、大変嬉しいですね。

―本日はいろんなことをお伺いしたいと思うのですが、まず初めに、このゲームの企画が持ち上がったのはいつ頃なんでしょうか?

**齋藤** 電車を扱ったゲームという企画自体は、5～6年前からすでにあったんです。ただそのときは、電車じゃあまりに地味じゃないかという意見もあって、保留になっていたんですね。

で、本格的に企画が始動したのが1年くらい前です。この段階で大型筐体で製作するということも決定しました。そして7月から本格的な開発期間に入り、3～4カ月間で完成となったわけです。

―そもそも、なぜ「電車」だったんでしょうか?その理由を具体的にお聞きしたいのですが…。

**齋藤** 現在のアーケードゲーム市場は、格闘とドライブというジャンルばかりが氾濫してますよね。これらに代わるまったく新しい素材はないかなということで、「電車」というアイデアが浮上してきたんです。

また、マニアの方や一般層など、電車の好きな方は潜在的にかなりの数がいますからね。このへんのマーケティングリサーチもしっかり把握したうえで、企画を推し進めました。

あとは、自分が単に「電車好き」というのもありますけど…（笑）。

―ところで、この『電車でGO!』というゲームタイトルを考えたのは誰なんですか？（笑）

（一同、顔を見合わす）

**木下** 一応、私です（笑）。

―非常にインパクトの強いゲームタイトルですよね?

**木下** まぁ、最初は仮タイトルとしてつけていたものが、いつのまにか正式タイトルになってしまったんですよね。他にも「鋼の鉄路」とか（笑）、堅いタイトルも候補にはあったんですが、割と『電車でGO!』というのが社内でも広まってたんで、そのまま生かす形となりました。

―先ほど、企画は1年前に始動したとおっしゃってましたが、そこから開発にいたるまでに少し時間がかかってますよね。これはなぜ…。

**齋藤** 実は企画提出の段階で、社内でも評価が2つに割れまして、「絶対にイケる!」「これはダメだ!」と、賛成派と反対派で意見が分かれたんですよ。中には「電車を動かして何が面白いんだ」という厳しい意見をいう人もいて…。

―結構、大変だったんですね。

**齋藤** それでも、社内の人間に電車が好きな人が結構いて、そういう人たちが後押ししてくれたこともあってか、何とか無事企画が通ったわけです。

―反対意見も出ている中で、それでも齋藤さんがこの企画を推していきたいという要因はどのへんにあったんでしょうか?企画の段階ですでに手応えみたいなものは感じていたんですか?

**齋藤** 自分も秋葉原の交通博物館に行って、実際に山手線のシミュレーターを見てきたんですが、平

日にもかかわらず、マニアをはじめとして、大人から子供まで大人気だったんですよ。それを見て「これは広い客層に受け入れられる。一般の人も興味を示してくれるだろう」というのが確信できたんです。

またその一方で、マニアの方のハートをがっちりつかめるようなゲーム内容なら、たとえそれが少数のターゲットだとしても、リプレイがかなり見込めるだろうと判断してましたから。

いずれにせよ、電車のゲームが多くの人に受け入れられる要素は十分にあると思ってました。

## 操作コンパネに対する並々ならぬこだわり

――『電車でGO!』の魅力は、なんといっても実在する電車が動かせることですよね。架空の電車や駅名にすることだってできたのに、あえて実名にこだわったのはやはりマニアへの意識というのがあるんですか?

**斎藤** それもそうですし、一般の人たちも視野に入れると、やはり普段乗り慣れている実在の電車が登場しているほうが、親近感がわくと思いまして。

――登場する車両は、山手線、京浜東北線、東海道本線（JR西日本区間）、山陰本線と4種類ありますが、選定の基準になったものというのはあるんですか？他にも候補に挙がった路線とかあったと思うんですが…。

**斎藤** まず、始発駅もしくは終着駅が有名でないといけないということ。それから走行区間が20～30分くらいの、あまり長くない路線であるということ。その2つぐらいですかね。

まぁ結局は、開発期間も短いうえに、取材の時間もあまりなかったので、単純に関東方面から2路線、関西方面から2路線ずつ有名な電車を選び出すことにしたんですよ。ただ、山陰本線は私の個人的趣味も入ってるんですが…（笑）。

――斎藤さんは、関西方面の出身なんですか？

**斎藤** そうですね。京都出身ですから。山陰本線は昔から乗り親しんでましたし、車窓から見える風景もきれいだというのがあったんで…。

――でも、私もこのゲームに影響されて、実際に京都へ取材に行っちゃいましたから（笑）。やはり何か惹きつけられるものがあるんでしょうね。

ちなみに、ショーに来ていたお客さんの中には、新幹線や特急のようなスピードの速い列車も動かしたいという意見も多かったんですが…。

**斎藤** 新幹線ももちろん候補に挙がってました。ただ、新幹線は運転台に乗ってしまうと、直線のレールとトンネルしか見えないんですよ。さらにまわりの風景も楽しめないうえ、運転もある程度コンピューターで制御されているので、ゲームとしては運転する魅力に欠けてしまうんですよね。以上の理由から、カットしたというわけです。

――操作部分をはじめとして、全般的にかなりマニアを意識した作りになっているかと思うんですが、特にここにこだわった部分ってありますか？

**斎藤** 鉄道には鉄道のルールというのがあるので、このへんをちゃんとリアルにゲームに盛り込んでやらないといけないなぁというのはありましたね。多くの人が遊べるような簡単な操作法やゲーム性も考えたんですが、やはりできるだけ本物の電車の世界を忠実に再現しないと、マニアの方から反感を買ってしまいますので。やはり、マニアを納得させるようなものを作ろうとは心がけていましたね。

――コンパネ（操作部分）なんて、かなり凝った作りですよね。

**斎藤** 圧力計とかも極端な話、動かなくてもいいようなところなん





**山路 哲由**　（写真左から）
デモンストレーション、オープニング部分を主に担当。

**森山 由浩**
企画サブ。路線の形式、グラフィックを主に担当。

**菊池 正行**
ソフト部門担当。『電車でGO！』の宣伝には人一倍力を入れている。

## 「電車を動かして何が面白いんだ」なんて、厳しいことも言われましたね

ですけど、あえてちゃんと動くようにしましたし、レバーとかも…コスト的にはすごいお金がかかって怒られたんですけども(笑)、重量感あふれるものにしたいと…。本当に細かい部分にこだわりをもって作りましたね。

──電車ゲームであると同時に、電車シミュレーターであるべきだと…。

**齋藤**　そうですね。このゲームはまず、コンパネありきだったんですよ。このコンパネを再現できないのなら、やめてしまおうと…。普通のレバーとボタンによる操作系は考えられなかったですからね。

──あれだけの操作系ですから、当然お金もかかったんじゃないですか？

**齋藤**　かかりましたね。でも、上の人たちにも無理言って納得してもらったんですよ。「あのコンパネじゃなきゃ作る意味がない。あのコンパネさえ再現できれば、あとはどうでもいいから」って(笑)。

──たとえば、『電車でGO!』の全体を10とすると、あのコンパネはどれくらいの割合を占めていますか？

**齋藤**　8割は占めてますね。

──8割！そんなに…ですか？

**齋藤**　他の部分ももちろん大事なんですが、このゲームを成り立たせる柱となるのは、あのコンパネですからね。一番お金もかかってますし、一番時間もかかってますよ。この点に関しては、絶対妥協できなかったですね。

## 本当は自分の好きなように電車を運転させてあげたかった

──ゲームシステムとしては、持ち時間を失わないよう、ダイヤを守って運転するという減点法を採用していますが、他にこんなシステムを盛り込んでいきたいというのはあったんですか？

**齋藤**　最後までこだわって実現できなかったのが、もしプレイヤーが電車を暴走させたいのなら、させてあげたいなというのがあったんですよ。

別に必ず駅に停車しなくちゃいけないというわけでなく、駅をとばしたかったらとばしたで「急行」と開き直っちゃえばいいや(笑)、みたいな感じで。

**菊池**　現に開発段階では、決められた駅に必ず停車しなくても、自分の意志で駅を通過したかったら通過してもいいということになってたんですよ。ただし、次の駅で大きな減点になるといった感じで。

**齋藤**　自分の好きなように電車を動かせるというのも、ゲームならではの魅力ですからね。ただ、やっぱり電車はルールを守って運転するといった部分がないと。いくらゲームでも、何でもアリじゃJRの方から怒られるかもしれませんしね。

──自由に動かせたいという部分と、実際は自由に動かすことはできないという部分で、どっちを採るのかというのは、かなり悩まれたんでしょうね。

**広報**　車の世界なら、競技としての側面も強いので、自由にスピードを出すというのも可能なんですが、電車に限ってはそうはいかないですからね。

**菊池**　もし自分の好きなように動かせられるのなら、本物の運転士さんのストレス発散の場になるかなと思ったんですが…(笑)。

──踏切の事故や天候の変化といったフィーチャー要素もさまざまあるんですが、他にどんなアイデアがあったんでしょうか？

**森山**　まぁゲームですから、現実には起こり得ないようなフィーチャーもたくさん考えてはいたんですよ。

**菊池**　たとえば某マンガみたいに、運転している電車が突然宇宙に旅立つとか(笑)。

**森山**　開発の段階でも、実験としていろんな遊びを入れてみたんですよ。コースを間違えると、崖から落ちるというのもありましたし(笑)。

**誰しも子供の頃に「～になりたい」って憧れがあったじゃないですか。そういった部分を、この『電車でGO!』で訴求していけたらと思っているんですよ。**





タイトー営業推進課（広報担当）
川島 卓



初級コース・山陰本線の始発駅、JR亀岡駅。現在の山陰本線はこの車両になっている。

## インベーダーゲーム世代の人たちに戻ってきてほしい

――この『電車でGO!』は、ゲームセンターに来るお客さんだけでなく、一般の人たちへのアピール度も非常に高いと思われるのですが、タイトーさんとしては、このへんをアピールしていきたいというのはあるんですか?

**広報** まぁ、このゲームに関しては、元々ターゲット層を若干高めに設定しているんですよ。最近はプリクラとかに代表されるように、若年層に受けるものをコンセプトに作っていこうという風潮があるんですが、我々は少し見方を変えて、昔インベーダーゲームで遊んでいた20代後半から30代、40代の人たちに、もう一度ゲームセンターで遊んでみたいなぁと思うようなゲームを作っていきたいというのがあるんですね。

――確かに『電車でGO!』は、中高年層の方々に非常に受けがいいですよね。

**広報** いまの若い人たちはよくわからないんですが、僕らの子供の頃って、誰でも憧れを持ってたじゃないですか。電車の運転士になりたいとか、パイロットになりたいとか。そういった皆さんの憧れをかなえてあげたいという部分を、この『電車でGO!』で訴求していけたらと思ってるんですよね。



(写真右から)

**石井 英貴**
メイン画面の3Dグラフィック処理を主に担当。

**木下 昌也**
画面まわりのソフト部門を担当。

## 続編はどうなる!?

――では最後に、もし続編が出るとしたら、どんな作品になりそうですかね?皆さんにお伺いしたいのですが…。

**[illegible]** もっと景色を楽しめるような、リゾート感あふれる画面作りにチャレンジしてみたいですね。トンネルを抜けると海が見えたり、雪景色が広がったりとかね。

**森山** あんまり細かく言っちゃうと、もし続編を作らなくちゃいけないときにネタがばれてしまうんで話したくないんですが(笑)、今回に関しては、プレイ中は受け身という要素が強いんですよね。だから続編を作るときは、もっと能動的な操作を楽しめるような演出を盛り込んでいきたいんですよね。例えば、対向車両が向かってくるときに、こちらが警笛を鳴らせば、相手も警笛を鳴らし返してくれる、みたいな。

**菊池** いろいろやりたいことはあるんですけどね。基本はそんなに大きく変えられないと思うので、遊びの部分で、いろいろ細かい演出を入れられたらと思ってますね。

**石井** 今回作りきれなかった部分を、続編ではちゃんと反映させていきたいですね。例えば駅のホームの人たちのグラフィックなんですが、生活感があまり感じられないんですよ。本当はもっともっと細かく演出できたと思うんですけどね。そのへんの細かい演出にこだわって作っていきたいですね。

**木下** やっぱり地元の電車が入ってると、皆さん喜びますよね。まぁ、どこの路線を選ぶかっていうのは相変わらず難しいんですが、地方の路線もできれば多く入れていきたいですよね。

――函館本線とか、鹿児島本線とか入れてくれると、取材に行く我々としては嬉しい限りなんですが(笑)。

**菊池** もっと飛躍して、海外の電車を入れてみるとかね(笑)。

**齋藤** でも海外の電車は問題がひとつあって、ダイヤをあまり気にしないで動いてるんですよ。だから、そのへんのアバウトさをゲームに盛り込めるのかなぁ…と。

**木下** あとは、私鉄とかも入れてみたいですよね。小田急線とか東急世田谷線とか…(笑)。マニアックですけどね。

――では、最後に齋藤さんに。といっても齋藤さんの発言は、続編の大きなヒントになってしまう恐れがあるんですが…。

**齋藤** この場を外れてよろしいでしょうか(笑)。まぁ、まだ続編は出ると決まったわけではないですからね。あえて希望するとするなら、今度はSFマニアを小田急ロマンスカーをターゲットにして、空に飛ばせるようなゲームにしてみたいですね(笑)。



# いくらゲームでも 電車はルールを守って 運転するというのが基本ですから




タイトーの名物男、菊池さん。はて、どこかで見た顔だが…。

#「あれっ色が違う!」そうそれが、

# STREET FIGHTER EX plus





**急に発売が決まったEXプラス。早いゲーセンはもう置いてるかも。今回は変更点の一部を紹介だ。**



去る2月20日に幕張メッセにて行われたAOUショーで、初めて姿を現したストリートファイターEXプラス。

ショー当時はショー会場だけの特別バージョンとして出展し、発売はしないということだったのだが、オペレーターなどからの強い要望により発売が現実のものとなった。AOUに行けなかった君、よかったね！



スパコンLV３でとどめをさせば、こんな演出が！

## どこが変わった？

とにかく写真を見てほしい（って、写真ばかりか…）。まず色が変わった、ってことがわかると思う。まぁそれは置いといて、システム的な変更点を紹介しよう。

まず得点システム。前作ではパーフェクトで勝つと、パーフェクトボーナスが入ったが、今回はなく、体力量がそのまま得点になるようになった。これでパーフェクトを逃して「あーあ、稼ぎ失敗」ということにはならなくなったわけだ。

次にゲージ関係。今回プラスになって一番の変化を遂げたのはゲージのシステムなのだ。どこが変わったのかというと、

**①ゲージの色が変わった（しつこい？）。**
**②通常技の空振りではゲージが増えない。**
**③ファーストアタックを取るとゲージが増える。**
**④リバーサルを出すとゲージが増える。**
**⑤投げ抜けをするとゲージが増える。**

といった感じだ。なにげない変更だが、実際プレイしてみると、実は闘い方が変わるほどの変更だったことに気付いてもらえるはずだ。



あれっ、リュウの目が赤いぞ。プール帰りか？

### ゲージもカラフル

EX

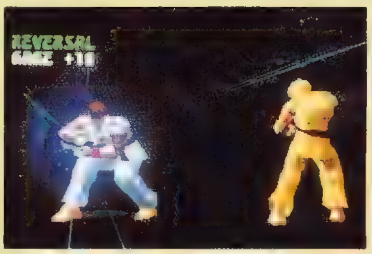
EX plus LEVEL 1

EX plus LEVEL 2

EX plus LEVEL 3

### ゲージシステム変更点


ファーストアタックで25目盛りもゲージが増えた。



リバーサルで＋10。おいしすぎる。


投げ抜けも＋10。狙える？

## はじめからOK!

EXでは時間や特殊コマンドを入力しないと使えなかったキャラもEXプラスでは初めから使うことができ、CPUとしても登場する。おまけに前は使えなかったベガやガルダまで使用可能だ。
また、一部キャラ以外の1Pカラーが新しくなったり、一部の技のコマンドや性質なども若干変化しているぞ。背景の違いもあわせてご覧いただこう。

### ●リュウ

リュウの新カラーは青。
背景には虹がかかっていてとてもきれいだ。
何となく波動拳の大きさが違う気がする。気のせい?



リュウらしくない、とてもきれいな服。

### ●ケン

ケンの新カラーは黄色。いかにもケンらしい色?
背景は前作の夏っぽい緑から、秋っぽい茶色に季節がわり?



新技だだコネ。ごめん嘘、前転です。

### ●春麗

春麗の新カラーは白。
背景は床のポイントが赤から紫になり、時間も朝から夕方になった。



ひえんしゅーひえんしゅー。ああまた悪夢にうなされる。

### ●ガイル

ガイルの新カラーは青。なんか懐かしい色だね。
背景は時間的に夕方から朝になった感じだ。後ろの戦闘機も若干違う?



EXプラスでも要塞を築けるか?

### ●ザンギエフ

ザンギの新カラーは黒。
実は、前作2つ同時押しでよかったLV3ファイナルが、今回は正確に3つ同時押しになったようだ。



タ、コプター対スーパ、マンの飛ぶ対決!

### ●スカロマニア

スカロマニアの新カラーはなし。スタート押しながらのカラーもそのまま。
トカチェフが屈攻撃してる相手に決まるようになった。



ヒーローはニューカラーなんていらないのさ!

### ●ほくと

ほくとの新カラーは赤。
背景は春から夏(?)へ。
流水コマンドがレバー1回転になり、護流攻の反撃タイミングが早まった。



この後の反撃が早くなり、頼れる技になったぞ。

### ●ドクトリン・ダーク

ドクの新カラーは緑。
背景の水が、赤い液体(血ではないらしい)になった。
GBのタイミングが変わりアノ連携ができなくなった。



これが脱出可能に。それにしても赤い。

### ●クラッカー・ジャック

ジャックの新カラーは黒と赤。
背景は春(夏?)っぽい色から青白くなり、なんとなく冬っぽいイメージだ。



相変わらず野球とサッカーは得意なようだ。

### ●プルム・プルナ

プルムの新カラーは赤と紺色。
背景は、お色気ムンムンのピンク(?)になった。大人になったのか?



EXプラスでも跳びまくり。ウザい?

### ●カイリ

カイリの新カラーは白。
背景はリュウステージからほくとステージへ。
新スーパーコンボが加わりLV3がやりやすくなった。



左は新スパコン。この空刃脚似の技から・中Kまでつなぐ技だ。

### ●アレン

アレンの新カラーは橙色。
背景はジャックステージからガイルステージへ。
「空中で5発きめて〜」などの技名が変わったぞ。



お・と・つ・い。

### ●ブレア

ブレアの新カラーはウハウハな(?)ピンク。
背景はケンステージからジャックステージへ。
なんとなく寒そう。



その足に挟まれて、あぁ〜(意味不明)。

### ●ダラン

ダランの新カラーは赤。
ベルトのマークが気になるところだ。
背景は変わらずベガステージ。



もうおなじみの、インドラ〜橋。スゴイそりだ。

### ●豪鬼

豪鬼の新カラーは深緑。
背景は前作と変わらずリュウステージ。
密着からの瞬獄殺がジャンプで脱出可能になった。



阿修羅閃空は相変わらずズルイ。

### ●ベガ

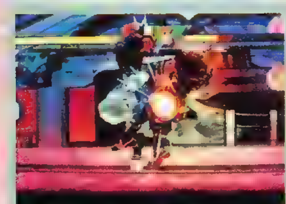
ショーバージョンでは緑だったベガの新カラーは黒。
背景は昼から夕方になった感じだ。
最初から使えるぞ。



ついにベガ様が使用可能に。ベガワープもあるよ。

### ●ガルダ

ガルダのカラーは写真を見てもらったほうが早い。見て。
背景は怪しさ増加のピンク色が濃くなった。
ネズミもいるよ。



ガルダの新スパコン。多段ヒットする昇龍拳系の技だ。

キャラを愛する者に捧げる

# 魅せる連続技

ビデオと一緒に見れば完璧だ。
そんなわけでビデオもよろしく!

担当：CHU

今回ここで紹介しているもの以外にもスゴイ連続技は多数あるが、ここではダメージよりも見ためを重視した連続技を紹介していくとしよう。

中には対戦で実際にきめるのは難しい連続技ものがあるが、ほとんどは練習しだいで実戦に組み込むことも可能なレベル。覚えよう。

## 表の見方

●技内容。連続技の内容。ジャンプをJ、パンチをⓅ、キックをⓀ、しゃがみを屈、ガードブレイクをGBと表記。また、長い技名なども省略している部分がある。

●ヒット数。その連続技の合計ヒット数を表す。「前後」とあるものは、連打やタイミングによって変動がある。

●ゲージ数。その連続技中に消費するゲージの数を表す。

●難易度。難しい順にS・A・B・Cと4段階に表記。人によって多少変動あり。

●ダメージ。その連続技の合計ダメージ数。相手によって多少差が出てくる。さらにこのゲームのダメージは補正値がランダムなので、あくまでも平均的な参考値。ちなみに体力ゲージはMAX200。

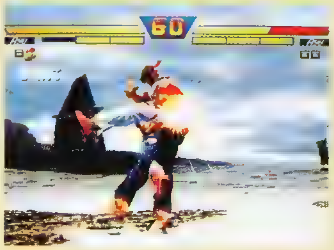
## リュウ

**技内容** J大Ⓟ→屈中Ⓚ→竜巻旋風脚(大・大)→空中真空竜巻→真空波動拳→真空竜巻

| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 24 | 3 | A | 170 |

竜巻旋風脚を出すところまでは問題ないと思うが、竜巻旋風脚を大・大と出した後の空中真空竜巻旋風脚は、素早く入力してやらないと普通の竜巻旋風脚になってしまうので注意しよう。

次に空中真空竜巻旋風脚の後の真空波動拳。キャンセルポイントは真空竜巻の7発目だ。ここで注意することは、当たり方によって変わることもあるが、ほとんどの場合相手が逆側になってること。コマンド入力方向に気を付けよう。また、この真空波動拳は早すぎても遅すぎても駄目なので少し練習が必要。タイミングさえわかれば、そんなに難しくないはずだ。



ここで逆になることが多い、気を付けろ。



ここまでくればもう簡単だよね?

## 春麗

**技内容** J大Ⓟ→屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→百裂脚(小)→千裂脚→気功掌→千裂脚

| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 26 | 3 | S | 160 |

基本連続技に少しアレンジを加えたものだ。ちなみに基本は、この連続技から屈中Ⓟをなくし、百裂脚を中にしたもの。

まず難しいのは屈中Ⓟ～Ⓚと目押しした後の小の百裂脚だ。頭で分かっていても指が動いてくれないだろう。この百裂脚自体は中のほうが簡単なのだが、その後のスーパーコンボがうまくヒットしにくいのだ。だがここまでできれば後は百裂脚を1発目でキャンセルして千裂脚を出し、千裂脚の9ヒット目にキャンセル気功掌、気功掌の3ヒット目にキャンセル千裂脚で出来上がりだ。



指がつらないように気を付けよう(笑)。



気功掌は3ヒット目キャンセルだが、後で＋2ヒットする。

## ケン

**技内容** J大Ⓚ→屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→竜巻旋風脚(大・大・大)→昇龍烈破→神龍拳

| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 27前後 | 2 | B | 160 |

最初の屈中Ⓟ～屈中Ⓚは目押し。体で覚えよう。

次にこの連続技の目玉でもある竜巻旋風脚からの昇龍烈破。ケンの竜巻旋風脚は4回まで出せるが、これを3回でやめて、着地の際を昇龍烈破でスーパーキャンセルする。するとバッチリつながるってわけだ。竜巻旋風脚を出しすぎないように注意しよう。

最後の昇龍烈破から神龍拳は、昇龍烈破の3ヒット目、つまり2回目の上昇の1発目をキャンセルすること。他のタイミングでもキャンセルできるが、ダメージが低くなってしまうぞ。神龍拳まで出たら後は超連打だ。



こんなに離れているが心配ない。ちゃんと入るはずだ。



ここは我を忘れて連打しろ!

魅せる連続技

## ザンギエフ

| 技内容 | めくりボディプレス→屈大Ⓟ→屈中Ⓟ→ストンピング | | |
|---|---|---|---|
| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
| 9 | 1 | B | 120 |

この連続技の目玉は屈大Ⓟから屈中Ⓚの、大～中と入るところだろう。このつなぎは連打するよりも目押ししたほうがいいぞ。タイミングはかなり遅めだ。
　コツさえつかんでしまえば即実戦投入できるはずなので練習しよう。
　とはいったものの、残念ながら全キャラには入らないようだ。一応同キャラのザンギエフとダランで確認済み。



問題はこの大パンチの後。引きつけて、



ホイッ、3ヒット。後はキャンセルストンピング。

## ガイル

| 技内容 | J大Ⓟ→屈小Ⓚ→ソニックブーム→屈中Ⓚ→Oギャンビット→ダブルサマー→Oギャンビット | | |
|---|---|---|---|
| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
| 17前後 | 3 | S | 140 |

この連続技は相手キャラによってヒット数が変わってくる。ここでは同キャラのガイルに対してやった場合で説明しよう。
・まずソニックブームを撃った後にすぐオープニングギャンビットの溜めを作り始めること。これはこの後の技にも言えることだ。
　ここからが難しい。まずオープニングギャンビットの5ヒット目にキャンセルをしてダブルサマー。そしてダブルサマーの3ヒット目にキャンセルしてオープニングギャンビット。このとき3発目が写真のモーションの時にヒットしないとキャンセルできないのだ。



ソニックの後の屈中Ⓚ。慣れれば簡単？

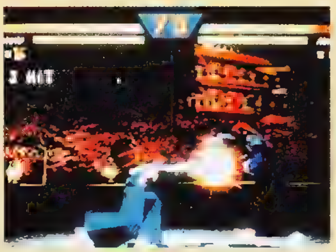


サマーの2回目がここでヒットしないとキャンセルできない。

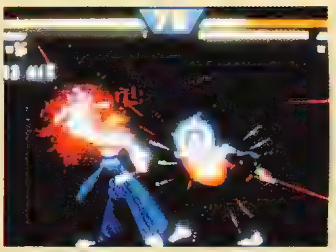
## ほくと

| 技内容 | J大Ⓟ→屈中Ⓟ→屈中Ⓟ→肘激崩（小）→撃鳳技→気錬射→撃鳳技 | | |
|---|---|---|---|
| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
| 17 | 3 | A | 175 |

まず難しいのが屈中Ⓟから屈中Ⓟのつなぎ。このコツはジャンプ攻撃の打点を、連続技になる範囲でなるべく高くすること。そうすることで着地にあまり間合いが広がらず、つなぎやすくなるぞ。
後は撃鳳技の5ヒット目にキャンセルして気錬射、そしてすぐに撃鳳技だ。最後の撃鳳技はおまけのカス当たりなので実戦では使わないほうがいいかも。
　この連続技の屈中Ⓟを一つと、最後の撃鳳技をはずせば実戦的な基本連続技になる。



ジャンプ大Ⓟを高めに出せばホレこの通り、3ヒット。



最後はおまけ。

## スカロマニア

| 技内容 | スーパーSクラッシャー→スーパーSスライダー→スーパーSクラッシャー | | |
|---|---|---|---|
| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
| 16 | 3 | C | 110 |

画面端～端の超遠距離でしか入らず、対戦できめるのはまず不可能だが、その条件さえクリアすればとても簡単な連続技だ。
　まず超遠距離からスーパースカロクラッシャーを出し技の後半部分を当てる。そして4ヒット目（写真のモーションの時）にキャンセルしてスーパースカロスライダーを出す。最後にスーパースカロスライダーの7ヒット目にキャンセルしてスーパースカロクラッシャーを出して完成。実に簡単だ。でもきめられない。



まずこのくらい離れてスーパースカロクラッシャー。



そしてここでスーパースカロスライダーだ。

## Cジャック

**技内容** J大Ⓟ→屈大Ⓟ→ホームランヒーロー→屈大Ⓟ→ホームランヒーロー→ホームランヒーロー→ファイナルパンチ（溜め最大）

| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 7 | 3 | A | 200以上 |

Cジャックには体力MAXの相手をKOできる連続技がいくつかあり、これはその一つだ。

まずはキックボタンを押し続けファイナルパンチを溜める。溜まったらジャンプ大Ⓟから屈大Ⓟをつなぎ、キャンセルしてホームランヒーローにつなぐ。そして落ちてくるところに、屈大Ⓟを当てて、キャンセルしてまたホームランヒーローを出し、浮かし直す。その後さらにホームランヒーローでより高く浮かせる。硬直が解けた瞬間キックボタン解放でKOだ。



Fパンチが一番の難所。はずすと今までの溜めがパーに。




どか〜ん！おみごと。

## ブルム

**技内容** 地上ドリル♤プルス(小)→屈中Ⓚ→レスアル★カーナ→空中プラエク♥ラーム→レスアル★カーナ

| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 14 | 3 | S | 130 |

最後のレスアル★カーナを入れなければ一気に難易度が下がる連続技。とにかく空中プラエク♥ラームからレスアル★カーナをヒットさせるのが難しい。

まず最初のレスアル★カーナを出すところまではいいだろう。その後レスアル★カーナの4ヒット目の後の着地を引きつけ、なるべく低い位置でキャンセルして空中プラエク♥ラームを出す。引きつけすぎて地上になったら失敗だ。

そしてその後プラエク♥ラームの5ヒット目にキャンセルしてレスアル★カーナを出す。ここで運が悪いとレスアル★カーナが1ヒット、運がいいと3ヒットして完成。



ここをプラエク♥ラームでキャンセル。



おまけ程度にしか当たらない。こんなに苦労したのに。

## カイリ

**技内容** J大Ⓟ→屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→魍魎渦旋（大・大）→豺狼兇手→神鬼発動

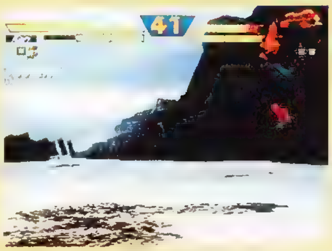
| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 16 | 2 | C | 150 |

まず、屈中Ⓟ〜Ⓚを目押しでつなげ、魍魎渦旋を出しすぎないように大・大と2回まで出す。そして着地をキャンセルして豺狼兇手につなぐ、というケンと同じ要領のものだ。

気を付けるのは、最後の豺狼兇手から神鬼発動のスーパーキャンセルだ。これは豺狼兇手の6ヒット目の後、最後の7発目が出るギリギリまで引きつけるのがポイント。ここで早まると神鬼発動が相手の下をくぐってしまいヒットせず、逆に遅いと7発目がヒットしてしまい、相手のやられ判定がなくなってしまう。慣れれば簡単なので練習しよう。



ここで浮かせて、



ここでキャンセル。これ以上引きつけると、叩きつけが出る。

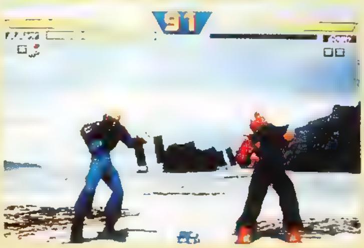
## Dダーク

**技内容** EXプロシブ（セット）→めくりJ大Ⓟ→屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→(プロシブヒット)→屈中Ⓟ→屈中Ⓚ→Dシャックル→Kトランプ→Dシャックル

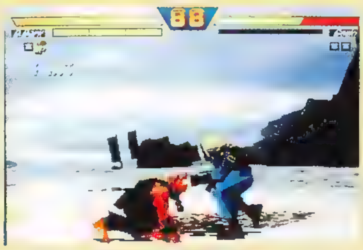
| ヒット数 | ゲージ数 | 難易度 | ダメージ |
|---|---|---|---|
| 21 | 3 | A | 180 |

まず写真のような位置にEXプロシブをセットしておく。そしてめくりから屈中Ⓟ・ⓀとEXプロシブのところに押し込んでいって爆発させる。すると相手はドクトリンのほうに押し戻され帰ってくるのだ。そこに屈中Ⓟ・ⓀキャンセルDシャックルを入れて、4ヒット目をKトランプでキャンセル。1回目の着地をDシャックルでキャンセルして出来上がりだ。

ちなみに防御力の低い豪鬼なら、体力MAXからKOを奪うことも可能だ。



まずはEXプロシブをセット。



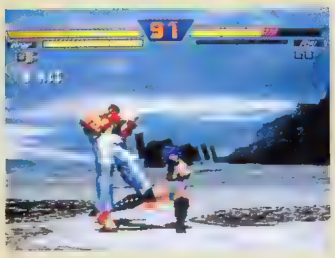
ここで相手が戻ってくる。

魅せる連続技

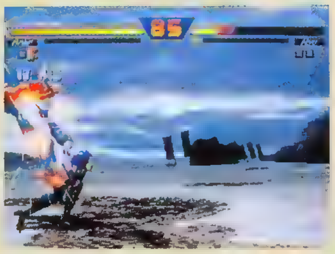
# 魅せる連続技

## ブレア

| 技内容 | めくりJ大Ⓟ→屈大Ⓟ→シュートキック（大・大・大）→屈中Ⓚ→シュートアッパー（大）→スピンサイドシュート→ミラージュコンボキック→スピンサイドシュート | | |
|---|---|---|---|
| **ヒット数** | **ゲージ数** | **難易度** | **ダメージ** |
| 18前後 | 3 | S | 160 |



シュートキックの後、こんな感じで拾う。激ムズ。



ありゃ、逆になっちゃった。

シュートキックの後の屈中Ⓚは少し歩いて近づいてからじゃないと駄目で、ザンギエフなどの重いキャラには入れることができない。あまり歩きすぎると落としてしまい、歩かないと届かないという難しいポイントだ。

そしてさらにその屈中Ⓚをキャンセルしてシュートアッパーを出して、その1ヒット目にキャンセルしてスピンサイドシュートにつながなくてはいけない。実に忙しい。

最後のスーパーコンボ連発も、相手の当たり方によって逆に吹っ飛んでしまい、コマンド入力が逆になることもあるので注意が必要。とにかくムズい。

## アレン

| 技内容 | GB→J大Ⓟ→屈中Ⓚ→ジャスティスF（大）→トリプルB→ジャスティスF（大）→ファイヤーF→トリプルB→ジャスティスF（大） | | |
|---|---|---|---|
| **ヒット数** | **ゲージ数** | **難易度** | **ダメージ** |
| 17 | 4 | A | 200 |



ファイヤーフォースで近づき直すところがポイントだ。





オトツイキヤガレー

ジャスティスフィストのヒットする間合いによってダメージが違い、相手キャラによってジャスティスフィストの当たり方が違うので、相手によってこの連続技のダメージが変わってくる。一応ザンギエフなどの大型のキャラは体力MAXからKOさせることが可能だ。

また、この連続技はゲージ数が4とあるが、これは間違いではない。この連続技中にゲージが1つ溜まってしまうのだ。後は相手を落とさないように素早く技を次々に出していこう。

## 豪鬼

| 技内容 | GB→J大Ⓟ→屈中Ⓚ→竜巻斬空脚（中・中）→空刃脚→屈中Ⓚ→竜巻斬空脚（大・大・大・大）→滅殺豪波動→滅殺豪昇龍→滅殺豪波動 | | |
|---|---|---|---|
| **ヒット数** | **ゲージ数** | **難易度** | **ダメージ** |
| 29 | 4 | A | 200 |



ここまで引きつければ余裕で当たる。





いとあわれ。

今のところザンギエフにしか確認してないが、補正値によって体力MAXからKOさせることが可能な連続技。

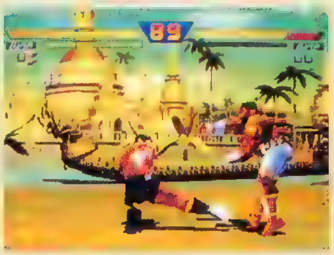
アレンと同じくこの連続技もゲージ数が4とあるが、これも間違いではない。

連続技の注意点としては、2回目の竜巻斬空脚からの滅殺豪波動のつなぎ。これは写真のように相手が滅殺波動拳に当たりやすい位置に落ちてくるまで引きつけること。

そしてすぐに滅殺豪昇龍。タイミングが悪いと、ここで相手が浮いてしまい次の滅殺豪波動が入らなくなるので注意。うまく入ったら1回目の着地を滅殺豪波動でキャンセルだ。

## ダラン

| 技内容 | J大Ⓟ→屈大Ⓟ→屈中Ⓚ→ラリアット（小）→黄昏ラリアット→インドラ〜橋→大Ⓚ→インドラ〜橋→ダランキャッチ | | |
|---|---|---|---|
| **ヒット数** | **ゲージ数** | **難易度** | **ダメージ** |
| 11＋投げ | 3 | A | 200以上 |



この屈中Ⓚを当てるのが慣れないとムズい。あせるな！





どか〜ん！道は長い！

ザンギエフ、ダランなどの大型キャラ限定の連続技。

まず難しいのが屈大Ⓟから屈中Ⓚのつなぎだ。目押しでつなげるのだが、タイミングがかなり遅いので慣れないと難しい。その後のラリアットから黄昏ラリアットまでは普通にキャンセルでつないでいき、黄昏ラリアットの4ヒット目にキャンセルをかけてインドラ〜橋を出す。落ちてくる相手を大Ⓚで拾い、キャンセルしてさらにインドラ〜橋につなぐ。

最後に、落ちてくる相手をダランキャッチで受け止めればOK、これで相手はKOだ。

## 理論上はいける。反応次第だ

# カイリvsガイル

担当：MVP

### マスターすべきテクニック

これを覚えているといないとでは戦力に大きな差が出てくるというものを見ていこう。

**①魔龍裂光→神鬼発動**

これは必須テク。魔龍裂光は相手にめり込んで当てるようにしないと神鬼発動がつながりにくい。また必ず大で出すようにしよう。ただしこれは対空に使う場合のことで、地上では小を使っていく。魔龍裂光はガードされると中足→O・ギャンビットの的となるので、ガードされたら必ず神鬼発動でフォローしたい。



大足払いを空振りキャンセルして魔龍裂光でソニックを抜ける。

**②大足払いキャンセル魔龍裂光**

これは大足払いの攻撃判定が出る前に強引にキャンセルをかけることで、大足払いのときに自分の存在判定が前に出た位置から、魔龍裂光を出すというもの。早い話が1キャラ分ぐらい前で魔龍裂光が出る。

こうするとソニックブームも抜けられるし、ちょいと遠めに着地する跳び込みも魔龍裂光が根元で当てられるのだ。その後は①でフォロー。

**③歩き大足→神鬼発動**

多用する連携なので神鬼発動が魔龍裂光にならないように、レバー早めボタン遅めをマスターしよう。

**④魍魎渦旋（2発）→豺狼兇手**

これはソニックブームを抜けつつ大ダメージを与える手段として活用しよう。魍魎渦旋は素早く中・大と入力すればソニックブームの上を抜けて攻撃できる。豺狼兇手のつなぎは遅めなので要練習だ。

以上4つのテクニックは中間距離で使う。

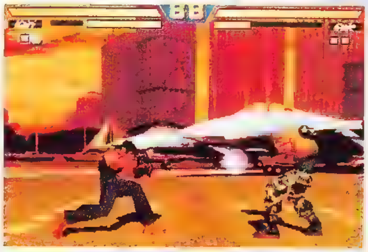
### 端と端から

ガイルとの間合いが端と端ぐらいならば、神鬼発動を連射してOK。このときに若干間合いをつめつつ撃っていこう。こうすればガイルが跳んできたときにテクニック②で撃墜できる。このときは神鬼発動までつなげなくていい。

ただ、前に歩きながらの神鬼発動を撃っていく場合、ガイル側もソニックブームを撃ちつつ近づくことも可能だ。そして中間間合いに移行する。

### 緊張感が走る間合い

中間間合いに移行して、まずは相手と自分のジャンプ攻撃から、連続技がギリギリ狙える間合いになる。この間合いから相手と自分の行動にそれぞれ対応する、という考えが出てくるので緊張が走るものとなる。



この間合いから緊張が生まれる。

カイリ側は3つの行動が主である。

**①神鬼発動を撃つ**
**②様子を見る**
**③前進する**

がその3つだ。

逆にこの間合いでのガイルの行動は、

**Ⓐ様子を見る**
**Ⓑソニックブームを撃つ**
**Ⓒ跳び込む**

である。

**【状況①vsⒶorⒷorⒸ】**

これはカイリ、ガイルともに接近したがるはず。カイリ側は近づいたほうがいい。もしもガイル側が跳んできたとき、先読みでないならテクニック②→①で大ダメージを与えよう。先読みだったら大ダメージを逆にもらってしまうので神鬼発動を撃つのはよく考えてからにすること。

**【状況②or③vsⒶorⒸ】**

これは基本的に近づいていく。跳んできたら先ほどと同じようにテクニック②→①で撃墜。③で前進しているときはテクニック①のみでいい。

**【状況②vsⒷ】**

このときは跳び込んでいくかテクニック④を使う。跳び込みは大Pをやや早めに出していけば悪くて相打ちにもっていけるぞ。テクニック④はソニックブームを歩いて追いかけてきたときに使う。魍魎渦旋2発目がヒットしなかったり、ガイルが歩いてこなかったら3発目まで出してガードさせよう。



ソニックを抜けて大ダメージを狙う!!

また、ソニックブームを垂直ジャンプで避けて前進してもいいぞ。

**【状況③vsⒷ】**

この場合先ほどの行動（②vsⒷ）と同じであるが、テクニック④に若干の変化が出る。それはヒットする確率が高いかわりにスカったときのフォローがまったくないのである。ややバクチなので考えよう。

### 転ばせるチャンス

さて、先ほどの間合いからやや距離が縮まり、中足払いや大足払いを差し合うところが今度の間合い。カイリ側はガイルの中足払いがギリギリ届かない距離をしっかり覚えこれをキープする。



この間合いをしっかり覚えよう。

この間合いだとガイルの中足払いor大足払いはスカるので、すぐさま立ち小Kを当てていける。その当てた小Kにキャンセルをかけて神鬼発動もいい。ただし一応跳び込みやサマーが間に合うので毎回出すのはやめよう。

屈中Pは足払いの出かかりをつぶせるが、無理に使う必要なし。ガイル使いはこの屈中Pのスカりに合わせてソニックブームを撃ってくることが多い。この場合カイリはガードするしかないからだ。

また、この間合いなら大足払いが一方的に届くので、テクニック③を使ってどんどん押すのも重要。一応念のために一歩踏み込んで大足払いを放っていく。

毎回神鬼発動につなげていくとヒットしたときに起き攻めにいけないので、大足払いを放つごとに神鬼発動につなげるかつなげないかを考えていこう。神鬼発動を出さない場合、ほぼガイルはソニックブームを撃ってくる。これはもう跳び込むかガードする。

この間合いでの行動はまだあと1つある。それは一歩踏み込んでのテクニック②だ。ゲージがあるのならどんどん狙って転ばせていきたい。ソニックブームを撃ったときは跳び込みか相打ちでもいいから大足払い、もしくはテクニック②で転ばすのだ。

この間合いはセンスと反応速度が問われるのだ。気合をいれよう。

### 起き攻め

転ばせたら迷わず起き攻めだ。ゲージが溜まるしダメージを与えられる可能性も高い。起き攻めはめくり中Kでいく。そしてあとはいつも通りだ。めくり中Kなら100%サマーはくらわない。着地でガードブレイクもかなり有効。ガイル側はサマーの溜めを作りはじめることが多いため、行動が遅れやすいからだ。



必ずめくりにいくこと。サマーは恐るるに足らず。

### 勝負はゲージに関わっている。

今までのカイリの行動はかなりゲージに依存するものが多いので、なるべく溜めるようにしていこう。そして惜しみなく使っていくこと。逆にゲージがないときはガイル側に押されやすいのである程度ガマンするのも重要。特に端に追い詰められてラッシュをかけられたら無理に魔龍裂光で返そうとせずによく間合いを測って反撃していくのだ。

あーしてこーしてケチョンケチョン

# リュウVSほくと

担当：ワイルダーKEI

## 頼む！頼むから潜らないでくれ!!

対飛び道具キラーマシーンとしてリュウ・ケンを泣かせているキャラがいる。ヤツの名はほくと…。今回は、このほくとに対する闘い方を、リュウ側から見た視点をメインに進めていこう。

## なぜリュウ泣かせなのか？

ほくとがリュウに対して有利に闘える理由は、

**①飛び道具を無効にすることができる**
**②近距離戦を振で回避できる**
**③対空がリュウに劣らず強い**

などの理由がある。

これだけではわかりにくいので、間合い別にその闘い方を説明していこう。

**●中間間合いでの攻防**

波動拳を単発で撃つのが、一番危ない間合い。対戦して身にしみたと思うが、小足払いと大足払いで確実にかわされてしまう。大足払いに対する攻略法は、しゃがみ中パンチ、立ち小キック、垂直ジャンプの3つが挙げられる。しゃがみ中パンチと立ち小キックは、直接ほくとの大足払いを止めようというものだが、止められるからといって技を出しすぎると、技の引き際に当てられてしまったりする。この2つの技を出すときは、ある程度ほくとの大足払いを先読みして出すようにしよう。



とりあえずこれで止められる。

そして、垂直ジャンプ。これはほくとの大足払いを垂直ジャンプでかわし、下降中に攻撃を出して、地上での連続技へと繋げることを目的としている。しゃがみ中パンチか立ち小キックで牽制してからジャンプするといいだろう。

とにかく、波動拳を撃ちたくても我慢することが大切。波動拳を出すときは、必ず通常技にキャンセルをかけてから出すようにしよう。もちろん、通常技はほくとに当てるようにする。要するに、立ち小キックなどのフェイントのあとは、垂直ジャンプか旋風脚になる。



これが狙い。

## バクチ昇龍はとても危険！

ここで言うバクチ昇龍とは、旋風脚後の昇龍拳を指す。これはほくと戦に限らず、波動拳を大足払いでかわすことのできる春麗やブルムにも危険だ。なぜならば、昇龍拳をガードされたからといって空中真空竜巻旋風脚、真空波動拳をキャンセルして出しても大足払いでかわされてしまうのである。ゆえに昇龍拳を出すのは極力避けるようにしたい。昇龍拳が上昇しきる前に、真空波動拳を出せば問題ないのではあるが。一応➡⬇⬊Ⓟ➡⬇⬊➡Ⓟという入力で出せるが、反撃を防ぐためにゲージ1つを保険として使うのはちょっともったいない気がする。

では、旋風脚を出したあとは一体どうすればいいのか？昇龍拳が封印されても、まだ垂直ジャンプ、大竜巻旋風脚という選択肢が残っている。こちらが昇龍拳を撃たなくなると、小足払い→肘激崩という連携を狙ってくる。垂直ジャンプをするのは、小足払いから肘激崩に移行するそのタイミングを狂わそうというものだ。旋風脚をガードされたあとにすぐほくとに小足払いを出されても、垂直ジャンプでかわすことができる。

そして、垂直ジャンプよりも効果的なのが大竜巻旋風脚だ（以下大竜巻と略す）。垂直ジャンプをしすぎると、そのうち昇りジャンプ攻撃やしゃがみ大パンチで迎撃されてしまうからだ。

大竜巻は垂直ジャンプの時のように小足払いをかわすことができ、2発目をほんの少し遅らせて出せばしゃがんでいる相手にも当てることができる。これは、ほくとも例外ではない。もしヒットすれば真空波動拳に繋げられるし、ガードされても再び大竜巻としつこく狙っていける。この大竜巻の2発目をガードさせた後というのは、旋風脚をガードさせたときよりも早く動けるのである。が、それでも相手よりも先に動けるわけではなく、ほぼ同時にお互いの硬直が解ける。ガードされたあとは、旋風脚をガードさせたときと同じような行動をとろう。ここでなら、バクチ昇龍を撃ってもいいだろう。あまり出さないでいると、しょっちゅう小足払いでこちらの流れを止められてしまう。この辺のバランスの取り方が難しいが…。



ちょっと難しいけど当てられる。

## 迂闊に跳び込むなよ！

ほくとは、リュウに引けを取らないくらいに対空性能がいい。ゲージが溜まっていなければしゃがみ大パンチがあり、溜まっていれば気錬射という技がある。結論から言うと、垂直ジャンプ以外はしないで、地上戦に的を絞ったほうがいいだろう。これはほくとの起き上がりを攻めるときにも同じことが言え、ジャンプ攻撃を当てようとすると気錬射の的になりやすい。もし起き上がりを攻めにいくのならば、ほくとの背後に着地するような感じで（いわゆるめくりというやつ）いくといい。うまくかわすことができたら、真空波動拳や昇龍拳を直接当てにいこう。背後から攻撃しても、正面からなら繋がる連続技が繋がらない。



こんな感じでかわせればOK。

## 大足払いをガードしたら

ほくとの大足払いをガードしたら、大技は出さないほうが無難だ。ガード後に大足払いや昇龍拳を出しても振空撃の的になるだけなので、小足払いから連携を組み立てたほうがいい。

## これは知っておこう

ほくとの厳しい連携攻撃の中に、小足払い→肘激崩というものがある。これは、肘激崩に移るまでの間に昇龍拳で割り込むことが可能だ。小足払いをガードしたら、すぐにコマンドを入力しよう。

それから、気錬射をずっと溜めている相手には、ジャンプ攻撃を当てることができる。ただ、引きつけて当てようとすると結局くらってしまうので、ガードしたほうがいいだろう。



ここでコマンドを即入力！

全米チャンプの実力を見せてやれ!

# ケンVSブルム

担当：牛&ハマー

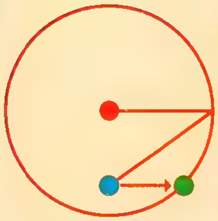
## ドリルにはやはり昇龍拳!

プルムのやっかいな攻めといえば、やっぱり空中からのドリル♠プルス（以下ドリル）に尽きる。まずはこの攻撃の対策を練ることから始めよう。

さてただでさえスキが小さいこのドリル、やはり着地前に撃墜することが理想だ。幸い俺サマには、昇龍拳という完全無敵の対空攻撃がある。ドリルには四の五の言わずに、昇龍拳で積極的に迎撃する方針を固めよう。

ただしプルム側もこちらの昇龍拳を警戒して、ドリルの角度を調整してくることがある。いくら俺式昇龍拳はスキが小さいといっても、これはちょっといただけない。昇龍拳が届かない間合いでは、立ち大キックや大足払いで対抗するといった手が無難だが、これもドリルに潰されるといった危険性を孕んでいる。そこであくまで昇龍拳にこだわる俺式㊙対空テクニックを紹介しよう。

### 空キャンセル昇龍の入力方法




**●大足払い空キャンセル昇龍拳でイエス!**

俺の大足払いは前方にカラダの判定が移動するという性質をもっている。そこでこの性質を利用して、空キャンセル昇龍拳を繰り出そう。瞬時に前移動しつつ、昇龍拳を繰り出せる。これで本来ならヒットしない位置に降りてくるドリルも、撃墜することができるはずだ。


遠めのドリルには大足空キャンセル…、


昇龍拳で前進しつつ迎撃！

ドリル対策は昇龍拳を軸としたこれらの迎撃策に、ガード&垂直昇りジャンプ大キックを加えていけば問題ないだろう。

## 俺式VOL・2 各技の対策を立てる

より勝利を確固たるものにするために、ここでプルムの主な必殺技への対策を紹介していこう。

**●プリム◆キック**

起き攻めなどでプリム◆キックを誘い、それをガードできたのならきっちり返し技を決めたいところ。返し技として最も手堅いのは、一歩踏み込んでからの大足払い。ただしプルムがこの技をガードさせた後に、SC空中プラエク♥ラームを出してくると大足払いは潰されてしまう。

これを防ぐにはプリム◆キックガード後、すかさず昇龍烈破を繰り出そう。仮に空中プラエク♥ラームにつなげてこなくとも、昇龍烈破はプリム◆キック自体への返し技となる。覚えておこう。


プリム◆キックガード後は大足払いが安定返し技だが…、

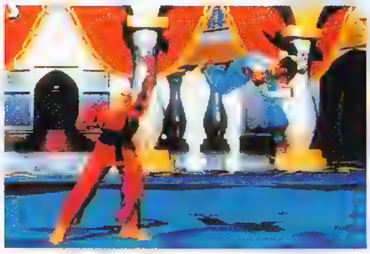

昇龍烈破で返せばより効果的。

**●テネル♣キック**

テネル♣キック自体への返し技は基本的に存在しない。ただしこの技は発生時間が遅いので、出かかりを潰すことは可能だ。

プルムは主にしゃがみ中パンチ→中足払い→テネル♣キックという連携を多用する傾向にある。反応できるなら中足払いガード後に、昇龍拳を繰り出そう。コマンド入力に自信がないなら、しゃがみアッパーでも一応代用できるぞ。


中足払いからのテネル♣キックを先読みしているなら…、


しゃがみアッパーなどで潰すことも可能。

**●空中プラエク♥ラーム**

プルムはスーパーコンボゲージのほとんどを、ガードブレイクと空中プラエク♥ラームに使用してくるものと思われる。

さて空中プラエク♥ラームはガードしてしまうと、ほぼ反撃することは不可能（ごくまれに大竜巻旋風脚で返せることもある）。ガードする前に昇龍拳やスーパーコンボなどの無敵技で潰すことが重要だ。ただし前出のプリム◆キック→SC空中プラエク♥ラームに対しては、無理に潰す必要はない。プリム◆キックのガード硬直はワリと長く、コマンドを入力することは危険が伴うからである。ガードで安定しよう。


空中プラエク♥ラームはガードできれば万々歳！

## 起きあがりは無理しない

ケンがダウンした場合、プルムはドリル♠プルスをケンの起きあがりに重ねてくる可能性が高い。

先ほど説明したとおりドリル♠プルスは着地のスキが小さく、起きあがりリバーサルで昇龍拳を繰り出してもガードされてしまうことが多い。

つまりこの場合は無理をしないでいったんガードすることが無難。プルムはこの後、おそらくしゃがみ中パンチ→中足払い→テネル♣キックに連携させてくるので、そこで切り返すようにしよう。

## プルムの対応策「簡単にオチるほど軽くはないのヨ」

ケンの場合、対空昇龍拳から神龍拳につないで大ダメージを狙えるので、真正面から空中ドリルで突っ込むのは危険。とはいえ、リュウとは違い根元を当ててないことにはキャンセルできないので、角度に変化をつけていけばそうそう一発はもらわない。

むしろ、ダウンして起き攻めをされるのがツライ。プリム◆キックはめくりに対して効果が薄く、めくり中キックをガードさせられガードブレイク、というパターンが非常にありがち。もし跳び込みを直接返したいのであれば、プラエクを使おう。逆に足払いなどで地上からきた場合は、プリム◆キックにしないと潰されてしまう。

また足払い空キャンセル昇龍拳を使われると、空中ドリルは非常に落とされやすくなってくる。こういう場合は無理に跳ばず、やや待ち気味に地上戦をこなしていくしかない。足払いには立ち大キック、しゃがみ中パンチと波動拳には大足払いが有効。跳んできたらむろんプリム→プラエク。


遠めの波動拳はスカさないほうがいいかも。

## 待ちきれずハメきれず!?
# D.ダークVSザンギエフ

担当：石井ぜんじ&VMT-RED

### サルのように跳ばずロシア人として跳べ

まず知らなければいけないのが、ザンギエフのドクトリン・ダーク（以下D・ダーク）に対しての跳び込み方だ。最初にザンギエフとしては、跳び込み二はリーチのあり威力強い、ジャンプ大パンチを使いたいと思うはず。

ところがジャンプ大パンチは、D・ダークの立ち大キックにいともあっさり返されてしまう。どんなにゆさぶっても、最後はジャンプ大パンチで跳び込んでくる人は必ず返されてしまうと思っていい。

では、ザンギエフは打つ手なしなのか？そう思っている人は甘すぎる。一見対して強そうに見えないジャンプ中パンチで、逆にほとんどD・ダークの立ち大キックを潰すことができる。D・ダーク側としては、ジャンプ中パンチに対してK・ブレードは潰されてしまうし、安定して返せる通常技、必殺技は存在しない（一応、超早出しのしゃがみ大パンチで相打ちをとることができる）。


ジャンプ中パンチを使えば、立ち大キックも楽々つぶれるよ。

逆に、D・ダークのほうが終わっているのか？とも思えるが、確実にガードするという方法が一応成り立つ。ある程度不利だが、即KOされてしまうわけではない。後で説明するが、お互いに危険を秘めた攻防が成り立っている。

また、ゲージがあれば、K-LLトランプが確実な対空技になる。ジャンプ中パンチをある程度予測していれば、確認してから反応してK-LLトランプで撃墜できる。


ゲージがあれば、K-LLトランプが確実な対空技。

つまり、一次的接触では、ザンギエフのジャンプ中パンチが非常に有効である。だが、D・ダークも対抗策がないわけではない。

また、もちろんザンギエフはジャンプ攻撃などしなくても、大足払いと立ちスクリューだけでも相手を十分崩せる潜在能力を持っている。最低限の知識として、まずこれだけをおさえておかないと、次の対戦レベルに進めないので注意しよう。

### 近づかせないことは可能か？

D・ダーク側の考え方としては、とにかくゲージをためることが非常に重要である。逆にザンギエフは、ためさせないように常にプレッシャーをかけていきたい。

まずD・ダークは、D・ワイヤーとEXプロシブを使って、ザンギエフをなんとかよせつけないようにするはずだろう。それに対し、ザンギエフの合い言葉は〝あせるな〟である。

近づいてしまえば有利なので、よく見てワイヤーはすべてガード、もしくはダブルラリアットでかわすこと。ワイヤーは必ず反応できるので、くらってはいけない。

とにかく、よけいなことをせずに歩いて近づこう。ある程度近づいたら、ジャンプ中パンチで跳び込むか、立ちスクリュー間合いまでならさらに踏み込む。

それに対し、D・ダークは一定間合いに入られると、D・ワイヤーやEXプロシグが出せない。まったく近づけさせないのは不可能に近い。

そこで、ザンギエフの出方を見つつ、おもむろにジャンプ大パンチで跳び込もう。位置を合わせて跳び込めば、ダブルラリアットで返すことができない。

ジャンプ大パンチをガードさせたら、垂直ジャンプ大パンチ→中足払い、D・ワイヤーなどで固め続ける。この固めは、相手を押し戻すだけでなく、ゲージをためるという非常に重要な役割がある。

ザンギエフは、後ろに下がってジャンプ大パンチをすかしたり、逆に近ければダブルラリアットで相打ちにするなどという手段がとれる。

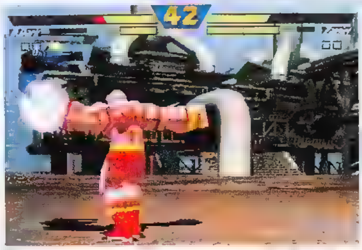
ここまでの攻防では、D・ダークがジャンプ大パンチで、どれだけザンギエフを押し返せたかが重要なポイントになる。


ジャンプ大パンチ→垂直大パンチの連携が吸われない連携だ。

### 接近戦…K・ブレードで攻守が逆転

ジャンプ中パンチをガードさせるなどして、近づいてしまえばそこからはザンギエフの時間だ。

ジャンプ中パンチをガードさせたら、まず二択をかけることができる。直接着地スクリューか、ダブルラリアットである。ダブルラリアットは、完全なジャンプ防止になる。


ダブルラリアットはジャンプ防止技。

D・ダーク側は、スクリューと読んだら逃げジャンプ中Kで脱出。すぐ中Kを出せば、ザンギエフがジャンプ防止にボディプレス、ジャンプ大パンチを出してきても逃げられる。ダブルラリアットは、しゃがんですかして中足払い→K・ブレードorD・シャックルを決めていこう。

完全に端に追いつめてしまえば、逃げジャンプをしても間合いは広がらない。それぞれの攻撃は読み合いではあるが、ザンギエフの有利は動かない。

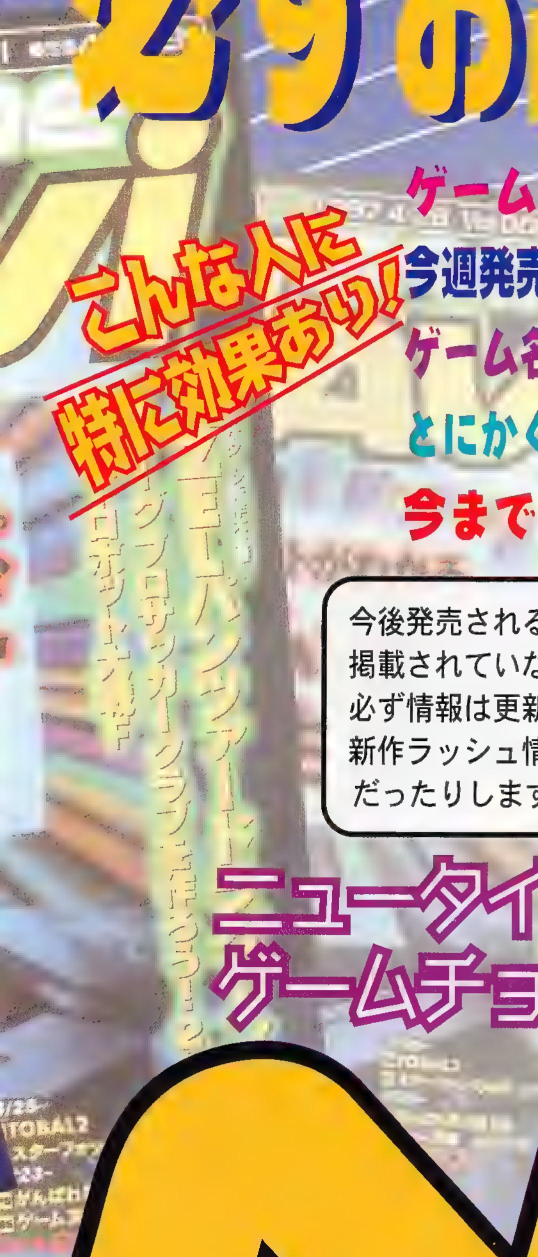
だが、ここに落とし穴がある。もしD・ダークのバクチで出した苦しまぎれのK・ブレードをくらってしまうと、一気に形勢逆転する。前号で紹介した、ボムGBが炸裂するからだ。

前号では、ボムGBはザンギエフには通用しないと書いてしまったが、リバーサルスクリューは十分難しい。そのためゲージがあれば、D・ダークの起き上がりの攻めが強力だ。


K-LLブレードが当たると、起き上がりに攻められるぞ。

総合してみると、D・ダークは攻めに、守りにゲージに頼っている部分が多い。ザンギエフは、いかにゲージをためさせないか、吐き出させるかが大事なポイントと言えそうだ。

# 必ずお読みください!!



こんな人に特に効果あり!

ゲーム名だけじゃまるでどんなゲームかわからない人。
今週発売されるゲームで自分にピッタリのゲームを探している人。
ゲーム名だけは覚えているけど、いつ発売なのかわからない人。
とにかくこれから発売されるすべてのゲーム情報を知りたい人。
今までのゲーム雑誌に飽きた人。

今後発売されるすべてのゲームタイトルを発売日順に毎号完全掲載！「ゲーム名しか掲載されていないからどんなゲームかわからん」なんてことはありません！しかも、必ず情報は更新！常に新鮮な情報を読者のみなさまに届けます！創刊号では、セガの新作ラッシュ情報、エニックスのドラクエVIIの最新情報など、話題作も盛りだくさんだったりします！

ニュータイプ゜ゲームチョイスマガジン」 ゲームナビ

# GAME NAVi

創刊号 4月28日号 好評発売中!!



ゲームを買う前に
1997 /28 Vol.001
ほしいソフトがわかる。
ゲームナビ
誕生!!
AZEL パンツァードラグーンRPG
Jリーグプロサッカークラブを作ろう!2
スーパーロボット大戦F
ドラゴンクエストVII
爆ボンバーマン
TOKYO GAME SHOW '97 SPRING直前情報!!
New Game Schedule
3/28~
Jリーグ LIVE64
ヒューマングランプリ The New Generation
ゼビウス3D/G+
ソリッドランナー
サイバーボッツ
ドラゴンナイト4 他57本!
4/11~
アランドラ
KING THE SPIRITS 2 他29本!
4/25~
TOBAL2
スターフォックス64 他71本!
5/23~
がんばれ森川君2号
ゲーム天国 他537本!
この表紙が目印です!!
毎月第2.第4金曜日発売
定価490円(税込)
※4月1日以降は消費税変更にともない、本体価格476円×1.05で500円となります。ご注意ください。
発行:新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL. 03(3293)9321(代)


KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
WIPE OUT THE FORCES OF THE EVIL NEO AXIS
BY THE END OF THE TWENTIETH CENTURY, THE WORLD HAS FALLEN INTO THE GRIP OF INTERNATIONAL TERRORISM. THE WORLD HAS BEEN CONQUERED BY A MILITANT ALLIANCE, THE NEO AXIS.
MISSION IS TO DESTROY THE ALLIANCE'S MILITARY FORCE AND SAVE
THE WORLD!



# OPERATION THUNDER HURRICANE

OPERATION THUNDER HURRICANE ™



オペレーション サンダーハリケーン



KONAMI

コナミ株式会社 本社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-5787



KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
★カドがあるけど超ゴキゲン
3Dおもちゃ箱シューティング★
秘密結社PPP団をやっつけろ！
超時空ポリゴン警察「ポリスターズ」出動だ！
2人協力プレイOK
とべ!! ポリスターズ
TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
ポリスターズ出動！
PPP 輸送船団を撃滅せよ！
完成!? 恐怖の新兵器
PPP 採掘基地を叩け！
KONAMI
コナミ株式会社


KONAMI
ビデオゲーム
VIDEO GAMES
Hang Pilot!
広がる大空
せまる大地
ハングパイロット
HANG PILOT™
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
新登場!
うわさの白い新型筐体がいよいよ登場!! スリリングなスカイスポーツの代表選手、ハンググライダーを手軽に体験! 上下2画面で繰り広げられる迫力の臨場感がキミを待っている。
上下2画面
■この広告に記載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。
HANG PILOT™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KONAMI
コナミ株式会社

# かっちりと4面攻略してます






**4面の完全パターン攻略と､今まで未公開だったパワーの謎について見ていこう。**

MVP
RED

## 力の謎に迫る

怒首領蜂の機体の種類は全部で6種類ある。3機体とも、ショット、レーザーどちらを強化するかだ。

この6機体はそれぞれショットの形態が違うし、移動スピード、そしてショットパワーも違う。

ここでは、今までなんとなくはっきりとした違いがわかりにくかった、ショット、レーザーのパワーについて見ていこう。

まずは6機体のレーザーの差を見ていこう。

レーザーは後半になればなるほど重要な攻撃で、威力もそうだが出の早さも違う。

まずは出の早さ。これはレーザー強化のほうがショット強化に比べ早く、B→C→A→B→A→Cとなっている。

次に威力。レーザー強化のレーザーの威力は、グラフィックでもわかるように攻撃力も一緒ではあるが、ショット強化のレーザーは各機体グラフィックが違い、攻撃力に差がある。その順番はA→B→Cの順に弱くなる。

ショットパワーの差は実はレーザーの出の早さの順と同じ感じで、ショット強化のほうがレーザー強化よりも威力が高く、B→C→A→B→A→Cとなっている。

しかし、レーザーは一本のものであるから攻撃力がそのまま反映されるのに対して、ショットは拡散したりする敵をすべて当てたときのものなので、敵にはりついた状態でのものと思ってもらうのが正しい解釈である。

実際にはショットスピードや連射スピード、また敵からの距離による弾切れの有無も関係してくるので、必ずしもB→C→A→B→A→Cの順というわけではない。あくまで参考程度というわけだ。

## で、実際はどれがいい

やっぱりクリアを目指すとなると、機体によって若干の差が生じてくる。

「このポイントではこの機体のほうがいいが、別のポイントではやっぱりこの機体だよなぁ」というふうに、機体の性能で楽になる場所が違うのである。が、全体的に見ると、AタイプとBタイプに比べて、Cタイプはかなり安定している機体といえる（言い換えれば最強)。これは拡散するショットがザコの撃ちもらしをなくしているからだ。同じCタイプでもレーザー強化のほうが、堅い敵やボス戦のことを考えると優れているだろう。

しかし安心してほしい。攻略のほうはAタイプ、Bタイプのほうでも十分に抜けられるパターンを掲載しているのでまったく問題はない。

逆にCタイプのほうは攻略のパターンよりも若干楽になると思ってくれればいい。



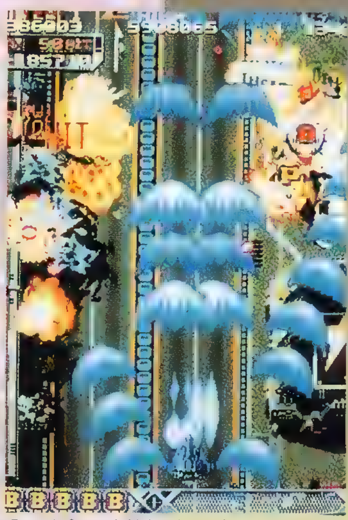

レーザー強化のレーザーの威力は皆、一緒。



ショット強化のレーザーは、機体によって差があるぞ。



Aタイプのショット強化の存在価値はいずこに…。



Cタイプは、攻撃力は低いが画面全体をフォローできるので強い。




Bタイプの攻撃力は高いぞ。

## A-TYPE

### ショット強化



レーザー強化と同じく、結局前方にしか弾を発射できないので、できることならより強力なレーザーのままでいきたい。
しかしショット強化だとレーザー時のスピードが死んでしまうため、唯一の武器であるスピードが無駄になってしまうのだ。この機体のメリットって一体…。

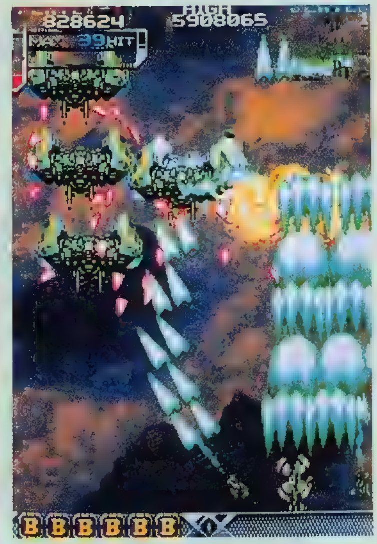
### レーザー強化



持ち前のスピードを生かし、レーザー状態のままでも左右移動が速い、爽快感の高い機体。コンボをつなげていくのも大変面白い。
ただし前方にしか撃てないので、高次面での弾幕にいかに抜け道を見い出していくかが重要といえる。

## B-TYPE

### ショット強化



なかなか広範囲をカバーしやすく、なおかつショットパワーが高いので、後半面になっても、バリバリショットを撃っていくだけでそれなりに進めていける機体といえる。やはり左右のオプションの使い方次第で、この機体の面白さがかなり変わる。初心者でもOK。

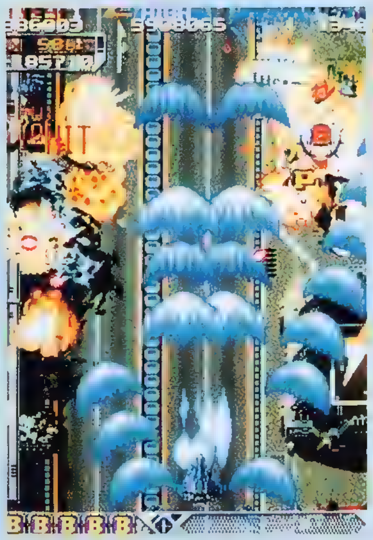
### レーザー強化



少し左右が撃てるが、レーザー時のスピードも中ぐらいという何とも中途半端な機体。
だが、細かい弾よけをしやすいスピードで、かつうまく使えば頼りになる左右のオプションが、この機体を面白いものにしている。

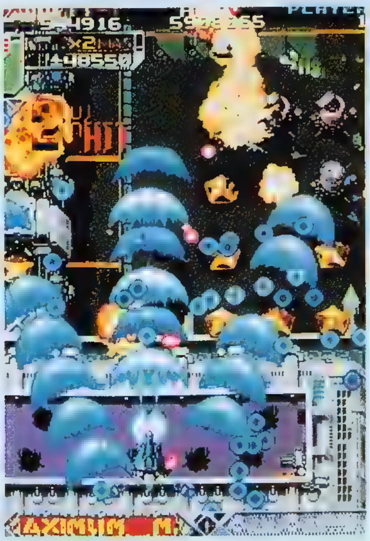
## C-TYPE

### ショット強化



画面のすべてをカバーする（ちょっと言いすぎ）ショットは非常に頼れるが、いざ堅い敵が出てきたときにショットが妨害されて後ろの敵が倒せない、という状況が少なからずある。また、ボス戦もかなり長びいてしまう。ただ、それらの欠点はすべてボンバーで解決すればいい。

### レーザー強化



前ページでも書いたとおり、広範囲をカバーでき、しかも固い敵やボスにはレーザーを使えば楽勝ということで、間違いなく最強の機体。
レーザーの使いどころをうまく押さえていけば、非常に安定した機体といえる。初心者にも大変オススメ。

**※お詫びと訂正**
前号「STAGE 2・STAGE 3　MAP」の中におきまして、ハチの位置が抜け落ちていました（印刷上のミスでそうなっちゃんただよ〜！）ので、ここに改めて記載して
に、STAGE 3・MAP②では、B区間の中型機の左端に、MAP④では、黄色の大型機の中に（計４つ）、MAP⑤では、ボス面手前、巨大空母の最後尾の右側に、それぞれ

# STAGE 4

## 危険な敵は速攻でツブせ!

担当：VMT-RED

今回攻略する4面から、いよいよ本格的に難しくなってくる。3面までは、そこそこ弾避けがうまければなんとかなったと思うが、アドリブばかりでは後半面は安定しないだろう。

特にシューティング初心者の方は、シューティングがうまいこと＝弾避けがうまいことだと考えがちだが、これは完全にイコールではないのだ。

弾避けのうまさは確かに強力な武器なのだが、シューティングがうまくなるためにはもう一つ重要なことがある。

それは〝弾避けをしなくても済むパターンを作れる〟ことである。

この2つのうまさの要素、〝弾避けがうまいこと〟と〝弾避けをしないこと〟を両方高めていくことが大切だ。〝弾避けがうまいこと〟については、本人の反応速度や動態視力などである程度は決まってしまうが、訓練によって驚くほど伸びる人もたくさんいるので自分を信じてがんばってみよう。

〝弾避けをしないパターンを作ること〟については、頭脳戦だ。記憶力、観察力、ひらめきなどが重要。

さて、弾避けをしないパターン作りという点から考えて、4面でガンになっている敵を見てみよう。

まずは前半の廃墟を壊すと出てくる中型の戦車。こいつらは耐久力が高く、かなり撃ち込まないと破壊できないうえ、青いリング状の弾も避けにくい。出現場所をきっちり覚えて、速攻で破壊していきたい。仕留め損ねて暴れられると、どうしようもなくなるので要注意だ。

ザコ戦車も、ピンク色の小さな弾を切れ目なく連射してくるタイプについては要チェックだ。

ザコヘリでも同様に、切れ目なく弾を連射しながら、自機を狙って突っこんでくるタイプのやつは、出現場所を覚えておく必要がある。

4面で特に危険と思われる敵は、この3つ。これらの出現場所を覚えて、弾を撃たれる前に片づけていけばかなり楽になるはずだ。

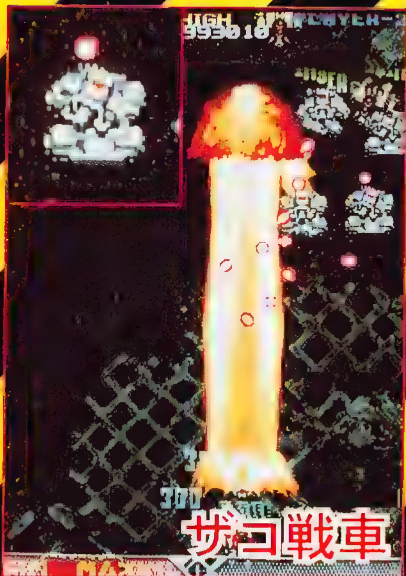
特にAやBタイプを使っている場合は、ザコ戦車やザコヘリを意識してきちんと片づけていかないと、あっという間にピンチになるので気をつけよう。

## CAUTION! STAGE4 要チェックキャラ




C区間の廃墟の中から出現するものが2台、E区間にも2台の計4台出現する。出現したら一気にレーザーを撃ち込んで破壊しないと、大変な目にあわされる。

直前の敵を早目に片づけて、余裕を持って迎撃することが大切。




STAGE 4では、ザコ戦車が隊列を組んでゾロゾロ出てくるポイントが多数ある。マップ上で示してあるので、できるだけ覚えて先手を取って撃っていきたい。こいつらを確実に処理するだけで、かなり楽になるぞ。

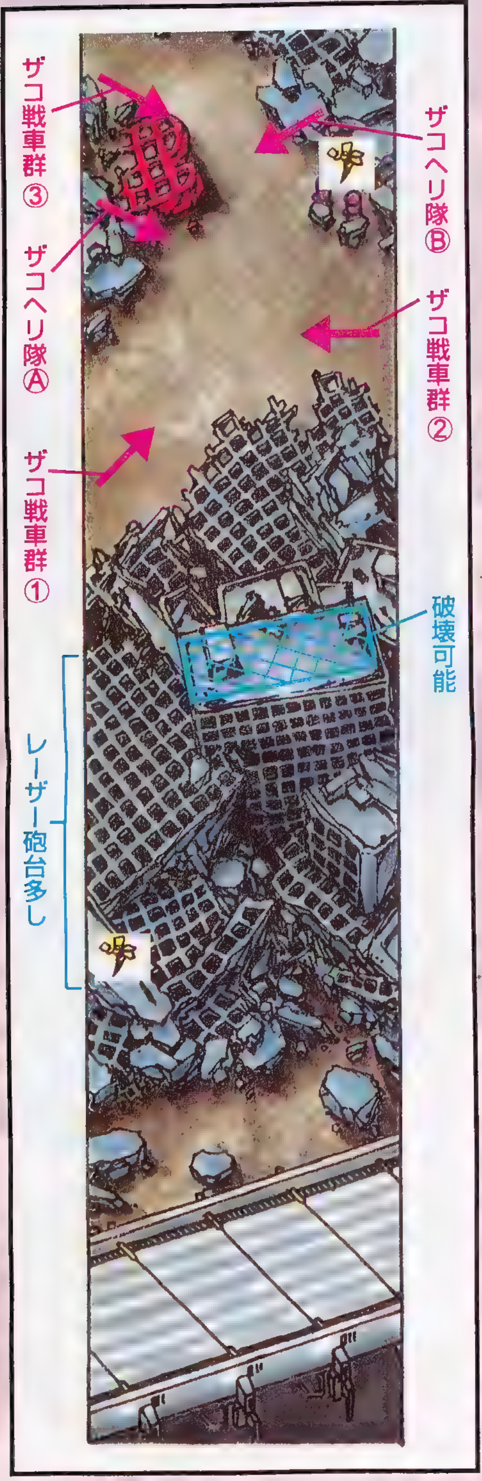



STAGE 4には数種類のザコヘリが登場するが、上の写真のオレンジ色のやつが非常に危険。短い間隔で弾を連射しながら、自機を狙って特攻してくるため、油断するとあっという間に弾に囲まれてしまう。特にB区間は注意。

**※お詫びと訂正**

前号のSTAGE 3攻略（P185）記事の中で、1UPの出現条件として、巨大空母の前半にあるオレンジ色のボックス左右6個を「ボムを使わずにすべて破壊すると1UP出現」と書きましたが、正しくは「すべて壊して、艦橋部分をボムを使わずに破壊すると1UP出現」とのことです。大変ご迷惑をおかけしました。

## STAGE4 MAP①




B区間

A区間

### A区間

まずはスタート直後の高架道路の下から出てくる戦車に注意。

1個目の蜂を取った後のレーザー砲台群は、画面左下で待ち構えて、右上からくるザコヘリといっしょに撃ってしまおう。間を置かずにザコヘリがくるので、撃ちもらさないように注意。

廃墟を壊して星アイテムを取り、アイテムキャリア×2を撃ったら、ザコ戦車群①を撃ちながら画面左下へ。



A区間。右上からザコヘリがきたら、撃ちながら右へ動く。

### B区間

左下で待っていると、ザコヘリが3機出現するので、撃ちつつ右へ移動。ザコ戦車群②を撃つ。

すぐに左へ戻り、ザコ戦車群①の残りを撃ったら、再び右へ戻り、ザコ戦車群②の残りを撃つ。

ここで左から、ザコヘリ編隊Ⓐとザコ戦車群③が出てくるので、これらを撃ちつつ画面左端まで行こう（ザコ戦車群③をできるだけ撃っておくため）。すぐに右からザコヘリ隊Ⓑがくるので右へ戻って撃つ。このとき、ザコ戦車群②の残りが画面右下のあたりをウロチョロしているが、弾は撃ってこないので無視してOK。あとはザコ戦車群③を適当に撃ちながら、2個目の蜂を回収しよう。



ザコ戦車群②を撃ってから左へ戻り、ザコ戦車群①の残りを撃つ。



ザコ戦車群②に対し、2回目の撃ち込みをかける。

B区間はザコヘリ編隊Ⓐとⓑをきっちりパターン化して撃てるように。左右に大きく動いていればいいのだ。

Cタイプ使用時は、ここまでパターン化しなくても大丈夫だろう。

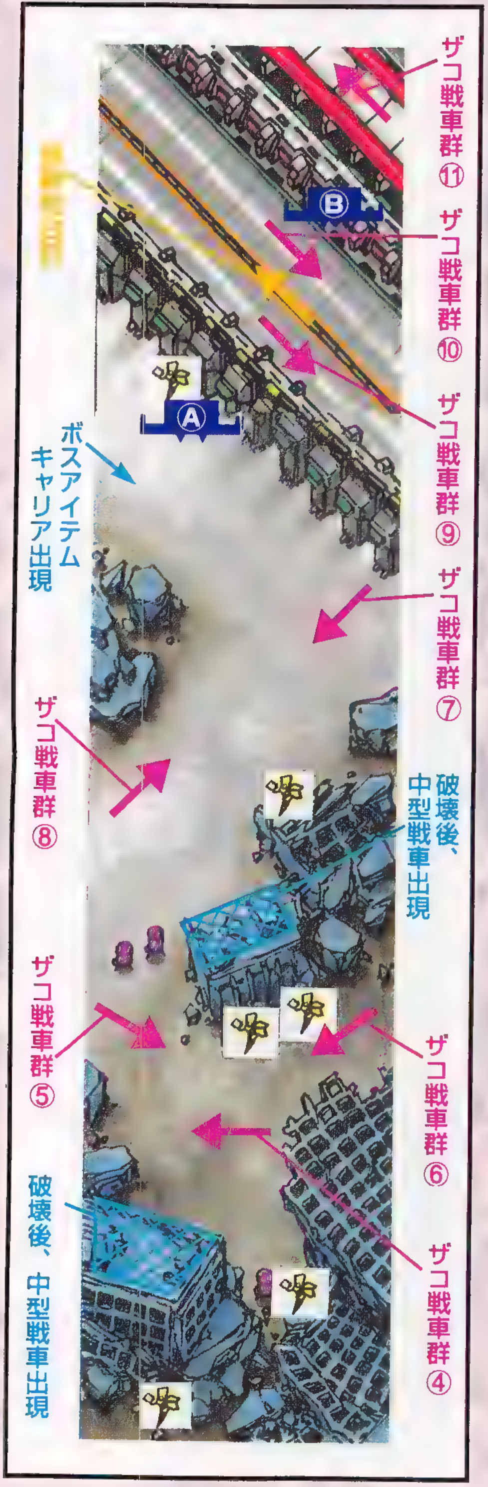


問題のザコヘリ隊が左からくるので、左に動きながら一気に撃つ。



さらに右からのザコヘリ隊Ⓑを撃ちに右へ。戦車群②の残りは無視。

# STAGE4 MAP②




## C区間

C区間には問題の中型戦車が2台登場する。2台とも廃墟の中に隠れていて、廃墟を壊すと出現、攻撃してくる。こいつらをしっかり処理するのがこの区間のポイントだ。

まず2個目の蜂を取ったら、ザコ戦車群③の残りを撃つ。廃墟が見えたら3個目の蜂を回収して、レーザーで撃ち込みつつ中型戦車まで一気に破壊してしまおう。

ここで弱気になって中型戦車を仕留め損ねると、やっかいなことになるぞ。


C区間。3個目の蜂を取ったら、中型戦車を一気に破壊する。

中型戦車を破壊したら4個目の蜂を取り、ザコ戦車群④を撃つ。すぐに画面の左上からザコ戦車群⑤（といっても3台しか出ない）が出てくるので撃つ。すぐ右へ戻ってザコ戦車群⑥を撃ったら、中型戦車の隠れている廃墟にレーザーで撃ち込み、そのまま一気に中型戦車を破壊してしまおう。


C区間。ザコ戦車群⑥を撃っておいて…、

5～6個目の蜂は、中型戦車を壊してから取っても良いし、壊す前に2個取っておいても良いだろう。

2台目の中型戦車を破壊したら、ザコ戦車群⑦と⑧に注意。ザコヘリも少々出るので、それらにも注意しつつ、戦車群⑦と⑧は早目に撃っていこう。


2台目の中型戦車に一気に撃ち込む。確実に仕留めよう。

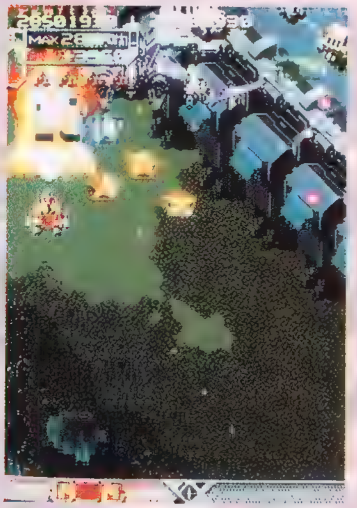
7個目の蜂は、かなり画面下のほうにくるまで出ない（レーザーを撃っても、反応しない）ので、うっかり忘れないように気をつけよう。

## D区間

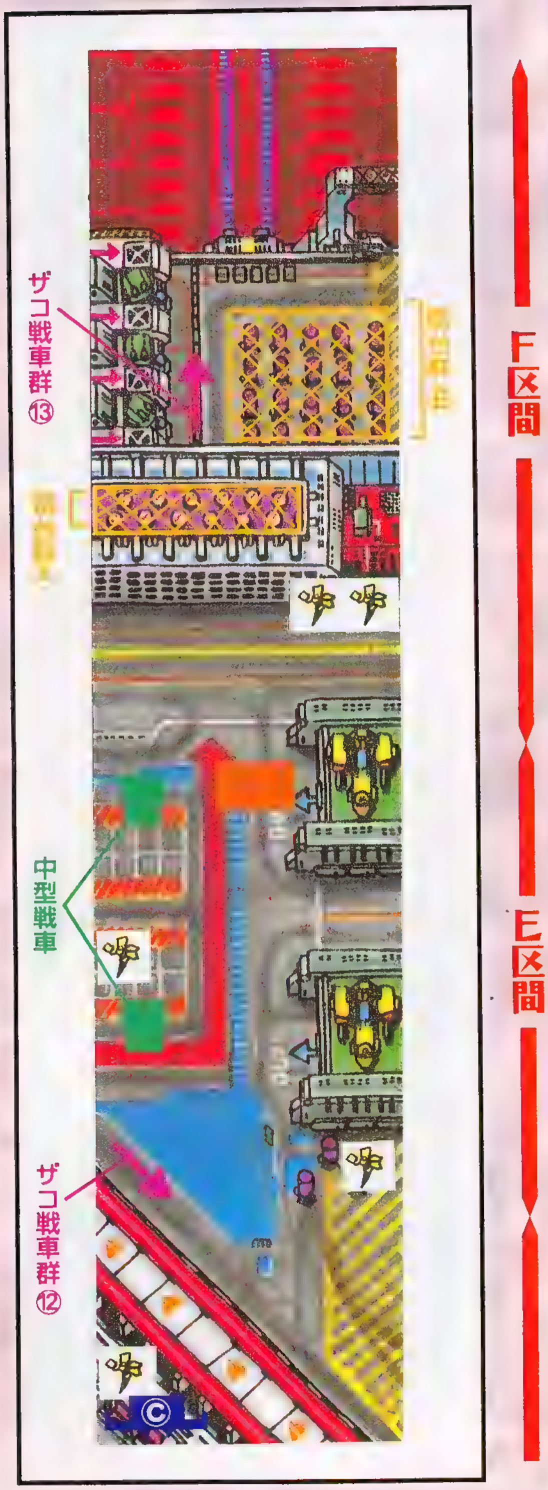
アイテムキャリアを撃ってボムアイテムを回収したら、画面上のほうまで行って8個目の蜂を取ってしまおう。

このとき、すぐに大型機Ⓐが出現するが、怖がらずに蜂を取ってしまってから、レーザーを撃ち込みつつ下に逃げよう。この時点で高架道路上のザコ戦車群からの弾と、大型機Ⓐからの青弾がくるので、少しずつ右に避ける（大型機Ⓐに対してはレーザーで撃ち込みを続行し壊す）。ザコ戦車群⑨と移動砲台群も撃ちながら画面右端まで行って、ザコ戦車群⑩を撃ちながら左上へ行き、大型機Ⓑが出現したらすぐ画面右端まで戻る。

大型機Ⓑが青弾を撃ち始めたら、少しずつ左へ避けながらレーザーを撃ち込んで破壊してしまおう。そのまま左端の9個目の蜂を出し、大型機Ⓒへレーザーで撃ち込みを始め、ザコ戦車群⑪からの弾を右へ少しずつ動いて避ける。大型機Ⓒを破壊したら9個目の蜂を取り、10個目の蜂の周りの戦車、砲台を撃っておく（蜂も出しておく）。


D区間。上まで行って8個目の蜂を取り、大型機Ⓐに撃ち込む。

# STAGE4 MAP③




## D区間

①大型機Ⓐを撃ちつつ、右へ少しずつ動いて弾避け。②ザコ戦車群⑩をできるだけ左のほうで撃っておき、大型機Ⓑが出たら右に戻り、撃ち込みながら左へ少しずつ動いて弾避け。③9個目の蜂を出し、ザコ戦車群⑪の弾を左上に誘導する。大型機Ⓒに撃ち込みながら少しずつ右に動いて弾避け。



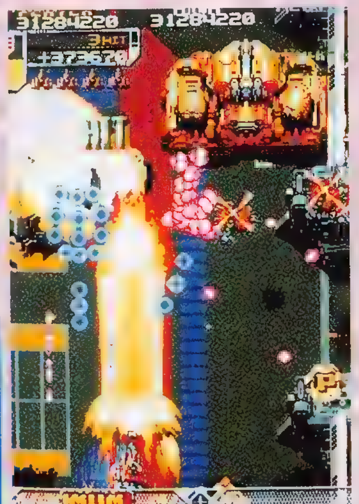
## E区間

10個目の蜂を出したら左のザコ戦車群⑫を撃ちに左へ。蜂を取ったらすぐ左へ戻り、中型戦車を迎え撃つ態勢を整え、中型戦車が出現したら一気にレーザーを撃ち込み破壊する。ザコ戦車群⑫や周辺のザコヘリの処理が遅れると、どうしようもなくなるので注意。

1台目の中型戦車を破壊したら、右側のハッチから出てくる戦車群やザコヘリなどを撃っておき、11個目の蜂を取ったら2台目の中型戦車も速攻で破壊する。このとき、右側のハッチから出現するオレンジ色の大型戦車の弾に注意。



E区間。1台目の中型戦車を迎え撃つ状況を整えることが重要。



E区間。2台目の中型戦車も速攻で。右の大型戦車の弾に注意。

E区間はとにかく中型戦車を速攻で破壊するため、直前のザコヘリや戦車を早目に処理するのが重要だ。

## F区間

注意したいのは、12〜13個目の蜂について。これらも7個目の蜂と同様、かなり画面下までこないと出ないので、蜂をきちんと取りたいのなら意識してパターンを作る必要がある。

まず、砲台群Ⓐとその付近の戦車をだいたいでいいから撃ったら、ザコ戦車群⑬を撃ちつつ、砲台群Ⓑに対してもある程度撃ち込んでおく。

そして砲台を少し壊したら、12〜13個目の蜂を取る。

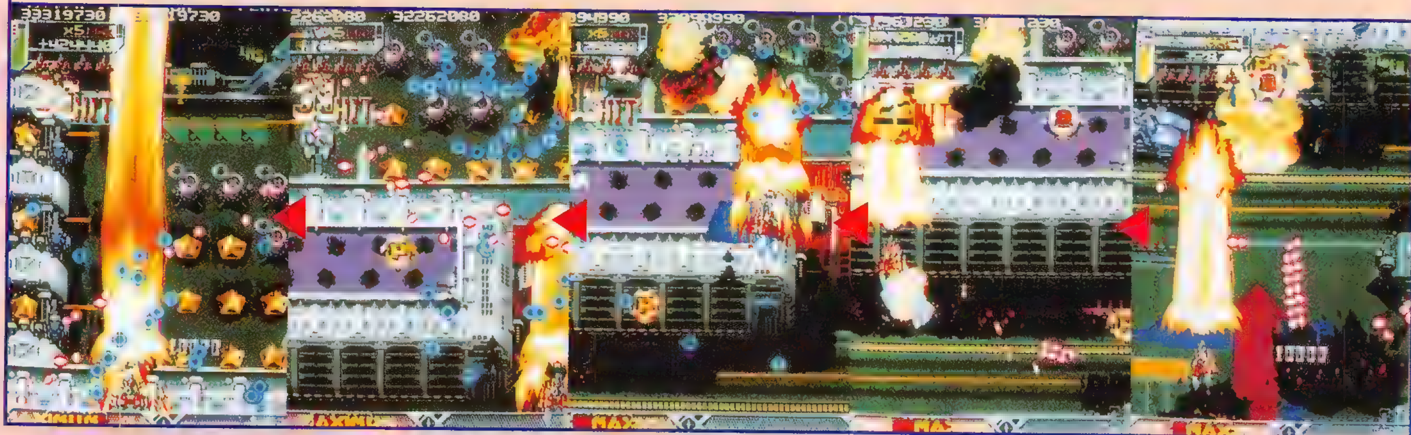
蜂を取ったらザコ戦車群⑬を優先して撃ちながら、砲台群Ⓑも撃っていく。

今回の4面パターンは、ノーボムで蜂をすべて取りつつクリアするのが目標だが、実際にはかなり難しい。パターンが崩れたら素直にボムを使っていくことが、クリアへの近道だ。ポイント別に見てみると、B区間でわけがわからず弾に囲まれた場合、C及びE区間の中型戦車を速攻で壊し損ねた場合、D区間で大型機を壊し損ね弾に囲まれた場合などは迷わずボムを使っていくほうが良いだろう。

自機のタイプ別に見てみると、Cタイプならワイドショットのおかげでザコヘリや戦車の処理が楽なので、AやBタイプよりは楽に進めるはずだ。AやBタイプ使用時は、よりしっかりしたパターン作りが必要だぞ。

## F区間

①まずは砲台群Ⓐの手前の戦車を撃っておく。②砲台群Ⓐをすべて撃ったら…。③ザコ戦車群⑬を撃ちつつ砲台群Ⓑの下一列ぐらいも撃っておく。④ここで蜂を取りに下へ戻る。⑤ザコ戦車群⑬をおさえつつ砲台を撃っていく。



## STAGE4 BOSS

まずボス出現時にいきなり密着してオーラ撃ちでダメージを稼ぐ。慣れないうちは怖いが、必ずやったほうがいい。

ここで少しでも多くダメージを与えておけば、ボスと戦う時間もそれだけ短くすることができる。

ボスは少しすると上に動くので、そのままくっついて行こう。まだ弾は撃ってこないから大丈夫だ。

ボスが弾を撃ってくるのは、上に移動して止まった直後なので、ここでボスから離れて下へ逃げよう。タイミングがつかめないうちは、ボスが上に動いた時点で下に逃げてもいい。ボス出現直後からレーザーを当てている場合、10～12HITぐらいになったら下に逃げると良いだろう。

ここでボスが撃ってくるのは、5WAYの青弾＋赤弾の全方位弾。これは特に避け方はないので、実力で見切って避けてほしい。このモードが終わるとボスが下りてくるので、画面一番下で待ち、ボスの真正面に入る。画面一番下にいれば、ボスに体当たりされることはない。

ここからレーザーモードに入り、左右の発射口から交互に一定のタイミングでレーザーを撃ってくる。このレーザー、基本的にボスの左右移動に合わせて正面をキープしていけば良いのだが、ボスが画面横にめりこんでしまうとそうもいかなくなるので、レーザーのタイミングを計って、外に逃げなくてはいけない。これも慣れないうちは怖いが、タイミングを計って早目に動くようにしよう。

ボスはレーザーを撃ちながら画面上まで戻って行き、再び5WAYの青弾＋赤弾の全方位弾のモードになる。

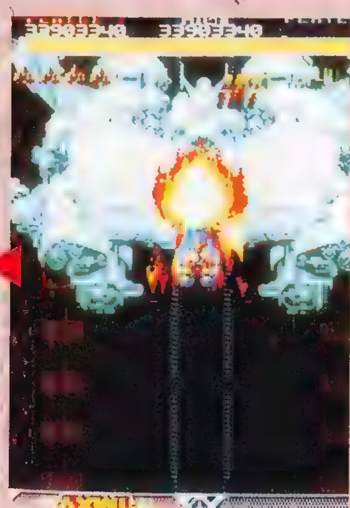
ボス出現からずーっとレーザーで撃ち込んでいれば、このあたりでボスは爆発を起こし、レーザー発射口が壊れる。

5WAY弾の青弾＋赤弾の全方位弾モードが終わると、赤い針弾＋青い狙撃弾のモードに入る。これも特に良い避け方はなく、見切って避けるしかない。青弾は狙って撃ってきているので、赤い針弾を避けつつも、**常に次の青弾を避けるスキ間を探す**ようにするのがコツ。

次のモード、8WAYの赤弾＋加速弾（手前で速くなるツインの針弾）は、ボス本体の左右の位置によっては、かなり楽によけることができる。写真のように、加速弾の砲台が画面外に出ている場合は、もう一方の加速弾砲台の正面で真下に撃たせてやれば、簡単に避けられる。

ただ、ボスの動きによっては、両方の加速弾砲台から撃たれてしまう場合もある。こうなったら、まともに避けるしかない。

4ボスの攻撃パターンはこんなところ。基本的にずーっとレーザーで撃ち込みながら各攻撃を避けるのが良いが、レーザーのモードや加速弾のモード（両方の砲台から撃たれたとき）は、ショット（自機が速い）状態のほうが避けやすいかも。自分のやりやすいほうを選ぼう。


出現直後、いきなりオーラ撃ち。


下に逃げて5WAYの青弾＋赤弾を避ける。


ボスが下りてくると、レーザーモード開始。


ボスが横に動くが、レーザーのタイミングを計って早目に外へ逃げる。

# ソフト連射推奨キャンペーン!

## もう連射装置はいらない!

怒首領蜂は、通常の設定でAボタンがショット、Bボタンがボムの2ボタンでプレイすることになるわけだが、ショットを連射するには当然Aボタンを連打しなくてはいけない。ここでちょっと親切なお店なら、Cボタンを増設して連射装置を付けてくれたりするわけだが、この怒首領蜂、なんとソフトディップによる設定変更で、Cボタンフルオートという設定にできるのだ。実はこれ、前作からある設定なのだが、開発者の気配りにけっこうな感動をおぼえたものだ。

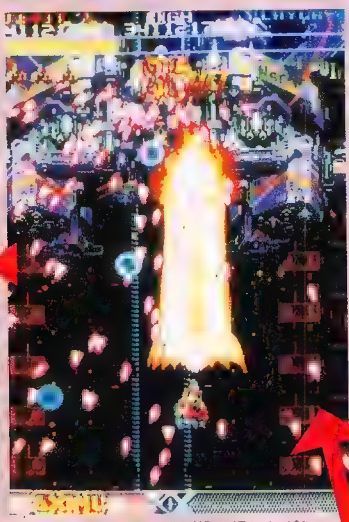
今回、あえてこのことを取り上げたのは、もういいかげんシューティングゲームにはソフト連射が標準装備になってもい～んじゃね～の?と常々思っていたからだ。だいたい、今時シューティングやるときに、"ボタン連打するのが楽しい"って人と、"このゲーム面白いけど、連射装置付きじゃないとやる気しないね"って人と、どっちが多いと思う?当然、後者だよね。

怒首領蜂はタイトル画面を見れば、Cボタンフルオートかどうか、プレイしなくてもわかるようになってます。ついでに難易度もわかっちゃいます。このユーザーフレンドリーな姿勢、他のメーカー様も見習ってくださいませ。



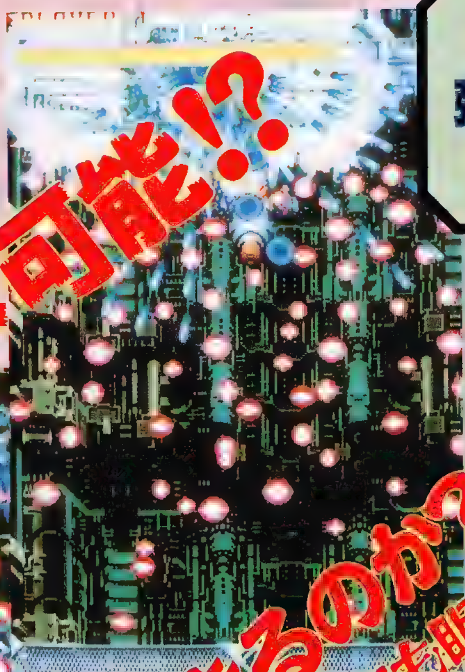


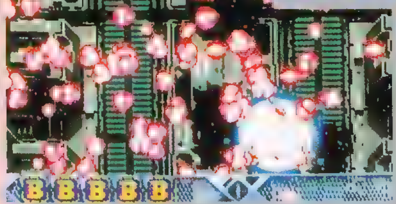

加速弾モードも、こうなれば楽に避けられる。



青弾を避けるための逃げ場を探しながら避ける。

## 次回予告アーンド
## 弾幕COLLECTION III STAGE 5


※次回以降、文中に「気合」という表現が多く用いられると予想されます。あらかじめご了承下さい。



これが本物の攻略だ!!
GAMEST MOOK '97
IBUKI
雷朱雀
GAMEST MOOK
STREET FIGHTER III
-NEW GENERATION-
4月下旬発売予定　予価1380円
© CAPCOM CO.,LTD 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
緊急募集
ストIIIムックのアイランドページに掲載する力作を大募集するぞ!! 締め切りは4月5日消印有効。募集期間はちょっと短いが掲載率はキミの努力次第だ！みんなの燃えるようなアツイ作品を待ってるぜ!!
宛て先
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
(株)新声社　ゲーメストアイランド係

# 発動!!

## 期待のムックシリーズついにスタート!!

ついに闘いの時がきた…。
1997年のポリゴン格闘の注目作「鉄拳3」がついにその姿を現し、早くも全国のゲームファンの心を捕らえている。
ゲーメストはその話題のビッグネームを素早くムック化、シリーズで徹底追跡・攻略していくぞ!! そしてその第1弾として各キャラクターの魅力的な技の数々を分かりやすく紹介した、

**技表の『Act.1』がまもなく登場だ!!**



'97 GAMEST MOOK

ゲーメストムック vol.

# 鉄拳3 Act.1

四月中旬発売予定 予価八八〇円



# 東京ゲームショウ'97

## 春一番、コンシューマーゲームの祭典、迫る

## 新声社もブースを出展！

### 東京ゲームショウ'97春

●1997年4月
5日(土)・6日(日)
〈午前10時より午後5時〉

CESA PRESENTS
TOKYO GAMESHOW 1997

首都圏の
主要プレイガイドで
前売券好評発売中！

会場：東京ビッグサイト
(東京国際展示場)東ホール1.2.3.

●入場料：当日・1,000円(税込)／前売・800円(税込)
※小学生以下無料
●主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会(CESA)
●後援：通商産業省
●特別協賛：NTT
●お問い合わせ：東京ゲームショウイベント事務局03-3246-6053

ゲームと聞けば黙っておれん新声社。
もちろんブースを出しまっせー！
ここではゲームグッズ販売を中心に、
いろんな催し物を展開する予定だ。
ここで先行発売となるグッズもいっぱいあるから、
ゲームグッズメィニアなYouは来るしかねーぜ！
さーあ、いらはいいらはい

■予定される催し物■

●オリジナルゲームグッズの販売
●「ゲームナビ」アンケート＆プレゼント交換
●小冊子「新声社オールカタログ」無料配布
etc.

日程：4月4日（金）～6日（日）
※4日は特別招待日です
会場：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東1～東3ホール
　　　東京都江東区有明3-21-1
開場時間：午前10時開場、午後5時閉場
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）
後援：通商産業省
特別協賛：NTT　日本電信電話株式会社

祝 入学おめでとう!!

SPRING

マルゲ屋6番目のお店は?

4月5日(土)

# マルゲ屋池袋店オープン!!




オープニングフェア&イベント開催

- 4月5日　鉄拳3大会　★キャサ夫&GYUが来るよ!!
- 4月5日～13日　「マジック・ザ・ギャザリング」オープニングフェア　MTG日本語版 ALL10%off
- 4月5日～6日　限定200!!オープニング福袋
- 4月5日～　限定50!!ときめきメモリアル福袋

人材募集

【勤務地】マルゲ屋大阪上六店　※アルバイト募集
神保町ゲームセンター　※アルバイト募集
【応　募】履歴書(写貼)と詳しい職歴書をお送りください。
書類選考の上、面接日をご連絡します。
【送付先】株式会社マルゲ屋
〒101東京都千代田区神田神保町1-26
TEL03-3296-9069　担当／都築(つづき)




住所:東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2階　TEL 03-3986-7891

# やぎたん、AOUショーに襲来！



◆◆◆◆◆◆2月19日、幕張メッセのAOUショー会場に、次期パーソナリティーの「やぎたん」こと八木田真樹嬢がやって来た。その時のレポートを交え、ラジオ番組での活躍を占っていこう。

まずは、セガブース。かなり混んでいて遠巻きに見ることくらいしかできず、ちょっと断念。続くカプコンブースを覗くが、「スト」、「ヴァンパイアセイヴァー」の大量のギャラリーの中に入り込むにはかなり勇気がいる。これまた断念。う～む、なかなかゲームができないではないか…。

## 体感アルマジロに挑戦！

ナムコブースで「アルマジロレーシング」を発見！「かっわいぃ～！」の言葉に、並び待ちを即断。確かに、アルマジロを転がすゲームなど、かつて無かった。トラックボールを転がす、という単純なシステムも手伝って、やる気は満々。さて、チャレンジ！同じ様な場所で落下したり、妙な場所でつまずいたりと、2人して四苦八苦。思ったより体力を使うぞ。結果はともかく、プレイ終了後は2人ともかなり腕が疲れたという、まさに体感ゲーム。

お次はタイトーブースにて、「電車でGo！」に挑戦。ステージに上がってのプレイだけあって少々緊張してる面持ち。これもルールは明快なのだが、なにせコントローラーが特殊。2本のレバーでアクセルとブレーキという変則さ。まず、出発は問題ない…と思ったら、ス、スピードがかなり速え～！停止ポイントが近づき、急ブレーキをかけるが間に合わない！いや～ん、ポイントオーバーの巻～！残念ながら、最初のミッションでゲームオーバー。「難しい～」の言葉に、特殊コントロール形式には慣れが必要と見た。

## これまた体感自転車で最高記録！

気を取り直し、再びナムコブースへ。回転自転車に挑戦だ！しかし、これ、ちょっと危ないかも…ってゆーか危ねー。自転車の漕ぐパワーを遠心力に換え、ループ上のレールの上を回転しまくる過激なゲーム。並んでいる人も皆、男子。大丈夫かなぁ。これで怪我でもされた日にゃあはオレは…。しかし、とうとう順番が回ってくる。これまでの最高回転記録は5回。それにしても、怖そうである。解説のヒトが、「あれ～？お兄さんが乗るんじゃないの～ん？」と自分にやらせようとするが、「オレは取材ですから！」と断固拒否。さて、勢いよくこぎ出したやぎたんは、2回転、3回転を一気に突破し、みるみるうちに脅威の7回転を敢行！す、すげ～よアンタ。見てるほうが緊張したなぁ。解説の方も開場中でナンバーワンと絶賛！しかも女性！やぎたんいわく、「すご～い。もう回ってるときには、何がなんだか分からない～」だとか。いやぁ、感心だネ。



というわけで、やぎたんのゲームファンぶりは分かってもらえたかな？「いやぁ、ゲーマーの方に比べたら足下にも…」とは言っていたけど、好きこそものの上手なれ、ってね。これからまだまだ上達しそう。しかも好きなゲームがシューティングって言うくらいだからね。ちなみに今回のショーで一番気になったゲームは怒首領蜂らしいぞ。

さ～って、こんなやぎたんが、小森"まなみたん"まなみ嬢と、どんなトークを繰り広げてくれるか、楽しみだね！

## ゲーメストプリゼンツ

# 小森まなみの素敵に LOVE FOR YOU



**小森まなみ**

はじめまして！こうしてみんなと逢えるようになって、わくわく(^_^)してるコモリです。これからは夢のこと、恋のこと、ゲームのこと…週末の深夜にいっぱいおしゃべりしましょうネ。そのうちラジオを飛び出してイベント等で逢いたいなァ。あなたのお便り待ってますネ

**4/11 FRI よりオンエア開始!!**

**放送局＆放送時間**

（東京）文化放送・QR　毎週金曜26：00～26：30
（大阪）朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～25：40
（名古屋）東海ラジオ・SF　毎週金曜23：30～24：00
（博多）九州朝日放送・KBC　毎週金曜24：00～24：30
（札幌）STVラジオ　毎週日曜23：30～24：00
（仙台）東北放送・TBC　毎週金曜23：00～23：30

放送局はご覧のとおり、文化放送をはじめとする6局でネット。北は北海道から南は九州まで、全国規模で実にひろ～く聴くことができるぞ！

ゲーメストがふたたびラジオ番組に着手したぞ。その名も「ゲーメストプリゼンツ　小森まなみの素敵にLOVE FOR YOU」！
メインパーソナリティの小森まなみサンは、多くのレギュラー番組と膨大な数のファンを持つことで有名な、ラジオ界にその人ありと言われる超絶人気タレントさんだ！そしてサブパーソナリティの“やぎたん”こと八木田真樹さんは、とにかくゲームと名のつくものに目がない娘っ子！特にアーケードゲームは最も得意とする分野で、実はゲーメストの読者ちゃんであったりもするのだ！こんな凄すぎる2人が組んで始める番組、いったいどんな内容になるのか？！番組スタートまであとわずか！絶対聞きのがすなよ！！

**パーソナリティ：小森まなみ**
**八木田真樹**

ゲーメストムックEXシリーズVOL.18 プレイステーション版

ゲーメストムックEXシリーズVOL.18 プレイステーション版

# ドキドキプリティリーグ

## 女子高校育成SLG、いよいよ発動！

絶賛発売中AB判
定価1580円




©XING1997/協力:SSK

東京都文京区多塚にある私立霞ヶ浦高校を舞台とした野球部育成SLG。プレイヤーは野球部の監督となって女の子達の個性を活かし育て上げていく。
女の子のハートとチームの未来は君の腕にかかっている。イラストや設定原画も大判でバッチリ載っているのだ!!

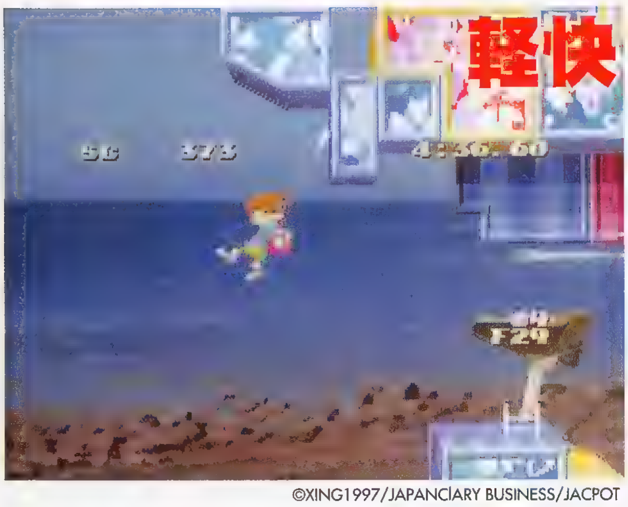
ゲーメストムックEXシリーズVOL.17 プレイステーション版

ゲーメストムックEXシリーズVOL.17 プレイステーション版

# 海腹川背・旬

## 軽快！アクション!!

絶賛発売中
定価1280円



©XING1997/JAPANCIARY BUSINESS/JACPOT

ビッとルアーを打ち出して、ラインがビョンビョーンと伸び縮み。あの独特な操作感覚は、遊んでみなきゃわからない!? スーパーファミコンで密やかな人気を博したあの『海腹川背・旬』が、遂にプレイステーションに登場。EXシリーズ『海腹川背』は、基本的なアクションの説明やマップ攻略・タイムアタックなどいろいろな情報を満載。満足度120%の内容だよ！

# CON コンスポ SPO

PS　バンダイビジュアル　発売中　6800円（税別）

## 粋な対戦格闘ここに見参！
# セイバーマリオネットJ
## BATTLE SABERS

©あかほりさとる・ねぎしひろし・ことぶきつかさ・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京

主人公・小樽のひとり占めをかけて、彼女たちは果てしない闘いに挑む（ってオイ）。

### 新キャラ登場 その名もアップル！

「セイバーマリオネットJ」ってアニメ知ってる？この人気アニメが3D対戦格闘としてPSに登場したのだ。

操作法はいたって簡単。4種類の通常技＋ジャンプからの特殊突進技のみ。シンプルな作りになっているうえ、肝心の必殺技はL orRボタンだけでも出すことができる。格ゲーマニアにはちと物足りないと思うが、誰でも遊べる内容になっているところがポイント。そしてもうひとつ、ある程度ダメージが蓄積すると「乙女回路」が発動して攻撃力がUPするのだ。このモードの時には超必殺技を使うことができるぞ。なお、初回限定版は、ことぶきつかさ氏描き下ろしポートレート&フィギュア付きだぞ。




彼女が新キャラアップル。実をいうとかなり強い。その理由は…。



操作が簡単なので、どんな人でも気軽に格闘の駆け引きが楽しめる。

### パーツセレクトで個性を引き出せ！

このゲームの最大のウリは、なんといってもこのパーツセレクトにある。手や足の攻撃力をアップさせたり、攻撃判定を大きくしたりすることができるのだ。それに加えてジャンプ力UPや空中で停滞することができるパワーアップなど、戦略的バリエーションは無限大だぞ。キャラごとにベストのカスタムが存在するはずなので、それを見つけ出してみるのもいいかも。

また、これらのほかに隠しパーツも存在するぞ。それはクリアしてからのお楽しみだ。



右がパンチの判定、左が足の判定が強い。でも当たり判定も大きくなっているようだ。



これは、攻撃力をアップさせた状態。手数で勝負ならば、このほうが断然有利だろう。

### ちょっとだけCPU攻略

#### ▽ライムの場合△

ジャンプからの大攻撃が強力なので、これを基本に闘っていこう。ノーマルジャンプ大攻撃ならば、ある程度タイミングがずれてもヒットしてくれるのだ。ガンガン攻めろ。



弧を描くように攻撃できる半面、迎撃されるリスクもある。

#### ▽アップルの場合△

対CPUなら、アップルより楽なキャラはいないだろう。カウンター技のソニックエッジがヒットすれば、CPUはダメージを受け倒れる。これだけでCPUは自滅してゆく。



カウンター必殺技をひたすら出す。これだけで勝ててしまうなんて。

## セイバーガールズ新声社に現る!?

ゲームの枠を飛び越えて、ライム、チェリー、ブラッドベリーが新声社に襲来!!　セイバーキャラに扮したコスプレイヤーたちが来るやいなや、メスト、ゲームナビ、プリティファン、コミゲ各編集部は大興奮状態に（ってオレだけかも？）。

肝心のセイバーガールズだけど、ライム役はみちるさん、ブラッドベリー役はルークさん、チェリー役は伊藤りえちゃんの3人。みちるさんとルークさんは、通称双子サラと呼ばれるほどその道では有名な人だ。各編集部でモテモテの3人。仕事まで手伝ってくれてありがとね！



左からブラッドベリー／ルークさん、ライム／みちるさん、チェリー／伊藤りえさん。



Macの画面に向かって何をしているのかな？いたずらしてるんじゃないですよね～？

PS　コナミ　発売中　5800円(税別)

宵の月には狂気が宿る…

# 悪魔城ドラキュラX

## 何から何まで奥が深けェぜ!

ストーリー的なところはもうすでに紹介済みということで、今回はテクニック的な部分を解析していこう。ここではゲームの序盤までしか紹介できないが、その先はすべて序盤の応用だと心得ておこう。

もうすでにプレイした読者の方々は分かっていると思うが、『ドラキュラX』は今までとはかなり異質なものとなっている。じっくりと謎を解くことをお薦めしよう。

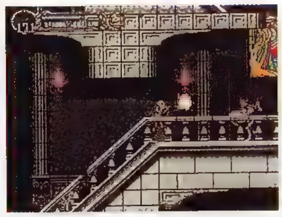



ただひたすら謎だけを残していくストーリー。真実はいかに。

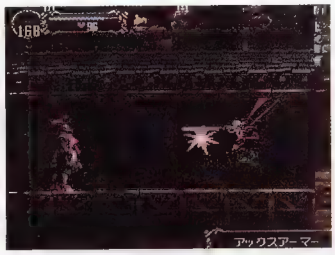
## 魔物を簡単に倒す方法とは?

主人公はさまざまな武器を使うことができる。だがそれらは長さや形状によって、リーチや連射性能にかなり差があるのだ。攻撃力の高い長剣タイプなどの武器は、連射性能が低いので敵からダメージを受ける可能性がある。そういう場合はジャンプして攻撃する形の連続攻撃を敢行しよう。普通に攻撃するより、はるかに速い連続攻撃が可能だ。

逆にリーチの短い武器（素手）は、目押しによりすさまじい連射が可能だがいかんせんリーチに難がある。その場合はバックダッシュで一気に近づくようにしよう。



飛び道具は盾よりもパンチではたき落とすほうが有効。



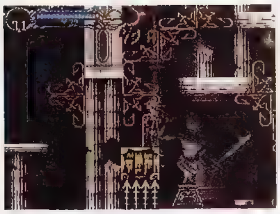

ジャンプ斬りから地上斬りの連続攻撃。メイス系はナチュラルに強い。

## 隠された要素を見つけ出す方法とは?

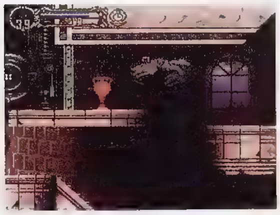
隠された通路やアイテム…それは『ドラキュラ～』から引き継がれた魅力的な要素。

隠された通路を見つけ出すために、画面を常にチェックしながら進むことだ。すると「ここは?」という、普通とは明らかに違う場所が所々にあるのを見つけることができるはずだ。妖精がいればそんな心配は無用だけどね。

次に壁の中に隠されたアイテムをどうやって見つけ出すか? それはとにかく壁を攻撃する。ただそれだけ。他に方法はないのだ。非常に面倒な作業となってしまうが、これだけはマップを見ても見つからないケースが多いのでがんばって探していこう。



このようなパズルタイプのものは、序盤でしか見ることがない。



狼になるべきところも非常に少ない。いったい何に使うのだろうか?

## PICK UP!

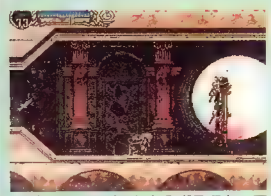


漆黒のカラスの姿をした悪魔マルファス。画面端で一発でも当てられれば、あとはそのままハメられる。



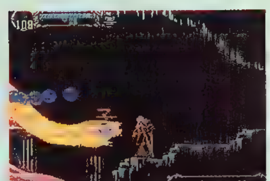
一度攻撃すればその後に硬化してしまうボスは、画面端に追い詰めて袋だたきにしてやろう。

ドッペルゲンガーは投げナイフなどがやっかいだが、懐中時計で完全に動けなくなってくれるのでかなり楽勝だ!



体が小さければ、たとえボスであっても動きを止めることが可能だ。だが懐中時計は出現場所が限定されている。

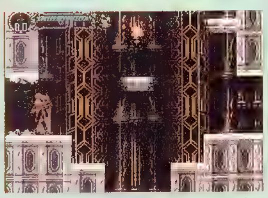
手前の足場に聖水やビブーティを置けばスキュラテイルは楽勝。スキュラも反対側に回り込みナックル系連打!




本体が動かないようなタイプならば、一気に近づいて速攻を決めることができる。そこに行き着くまでが勝負だ。

### マップを眺めよ さすれば道は開かれん

行き詰まってしまったときは、とにかくマップを眺めること。普通にプレイするだけでは見えることのない、新たなる道が必ず見つかるはず。大時計や地下水道がいい例だ。



壁を壊せば新たな道が開けることが多い。マップに表示されていないところも多いので、行き詰まったら探そう。

ヒポグリフが飛んでいるときは、落ちてきたところをナックル系でひたすら連打!飛び道具もこれではたき落とせ!



かき消せる飛び道具を撃つようなボスは、ナックル系でかき消しながら耐えよう。

いよいよ最初のボスだ。ベリガンを攻撃するとギャイボンが掴んで飛ぶのでベリガンが落ちたところを狙え!



同時に2匹登場するようなボス戦では、片方だけを集中して先に倒すことを心掛けよう。

トラップが行く手を阻んでいる。この場合は手前にある木箱を左に押し切ればトラップを解除できるのだ。



中盤以降では、その場で解決できるものは非常に少ない。別の場所でアイテムを取らないといけなくなるぞ。

SS　セガ　発売中　5800円

あの花組とパズルで対戦!

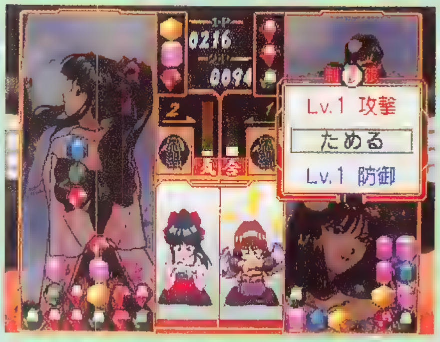
# 花組対戦コラムス

独自の対戦ルールをひっさげ、あのコラムスがサターンで登場！　相手はあの「花組」だ!!

## 『サクラ』旋風止まず

太正時代を舞台に、女性のみで結成された秘密部隊「帝国華撃団」の恋と戦いを描いたドラマチックアドベンチャーゲーム『サクラ大戦』。

昨年9月のサターン登場と同時に爆発的ヒットを飛ばし、現在も根強い人気を保ち続けるこのゲームのヒロインたちとの対戦コラムスが楽しめるソフトが登場。『サクラ』ファンならば必携の1本だぞ。




あの『サクラ大戦』のヒロインたちが独自のルールでコラムス対戦!!

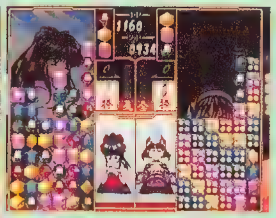
## 単純明快な『コラムス』のルールを『サクラ』風にアレンジ

### "時宝石"の効果

『花組対戦コラムス』では、画面上から3個1組で降ってくる宝石を縦、横、斜めに3つ並べて消していく『コラムス』のルールが基本となっている。対戦時は、それに『花コラ』独自の対戦ルールを追加したオリジナルルールでの『コラムス』が楽しめるのだ。

『花コラ』オリジナル対戦ルールのひとつに"時宝石"の存在が挙げられるが、これは宝石を連鎖で消したときや、後述の"気合いシステム"による攻撃を行ったときなどに相手画面に降り注ぐ、一定時間消すことができない宝石のことを指す。

相手の画面に時宝石を大量に送り込み、宝石を積み上げさせれば勝ちとなるのだ。



時宝石はサイコロの目がなくなるまでの間は消すことができない。



積もると苦しい時宝石も、一定時間耐えきれば連鎖のタネになるぞ。

### "気合"を溜めろ

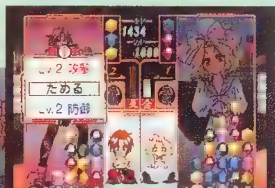
時宝石と並んで重要な『花コラ』オリジナルの対戦ルールが"気合システム"だ。

これは、自分の宝石を消すことでたまる"気合"ゲージを利用して攻撃、防御を行うというものである。

気合いはレベル1から3までためることができ、気合をためるか、利用するかの選択は『サクラ大戦』でおなじみのLIPSという選択方式を使う。これは攻撃／ためる／防御の選択肢に時間制限を設けたものなので、リズムを崩すことなく対戦を楽しむことができるようになっている。



「攻撃」を選択すれば相手画面にレベルに応じた時宝石が降る。




気合いがたまるとLIPS選択肢が登場。時間内に決断せよ！




「ためる」を選択すればさらにレベルの高い攻撃／防御が可能。

# 遊び方いろいろ!!豊富なゲームモード

『花組対戦コラムス』には、遊び方が微妙に異なる個性豊かな4つのゲームモードが用意されている。特にストーリーモードは『サクラ』ファン必見のデキだぞ。

## 1人専用モード

"クラシック"と"パズル"のふたつのモードの内どちらかを選択して1人用『コラムス』を遊ぶことができるモード。



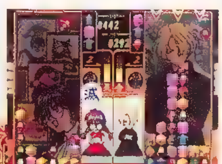

「クラシック」を選択すると通常ルールの1人用『コラムス』が遊べるぞ！




「パズル」を選択すれば50問にもおよぶ多彩な『コラムス』パズルも楽しめる。

## 2人対戦モード

『花組対戦コラムス』オリジナルの対戦ルールによって、プレイヤー同士が対戦していくモード。



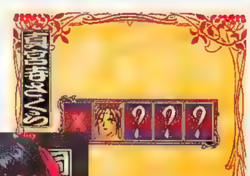
気合いシステムなどのオリジナル対戦ルールを熟知するのが上達への近道だ。




キミのヒロインは誰かな!?　各キャラに設定された能力特性を活かした戦法を組み立てよう。

## シンデレラモード

特別公演で王子役に選ばれた大神と共演すべく、花組メンバーがシンデレラ役をかけてコラムスで勝負！CPU相手の勝ち抜き対戦モード。




なみいる花組スターたちに勝ち、大神隊長のパートナー、シンデレラ役を手に入れるのだ。



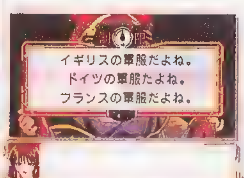

途中でコラムス対戦に負けてしまうと、こんな役を演じるハメに…。人間の役なだけマシだけど…。

## ストーリーモード

花組のメンバーの内から1人をパートナーに選んで、各キャラクターに設定されたストーリーを楽しむモード。




各キャラに用意されたストーリーは当然『花コラ』オリジナル！



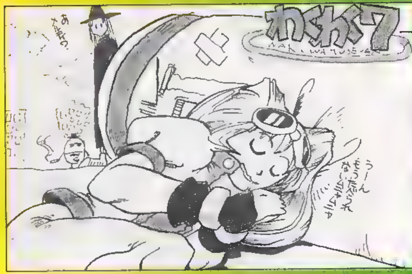

他のメンバーに出会うことで『コラムス』対戦開戦！



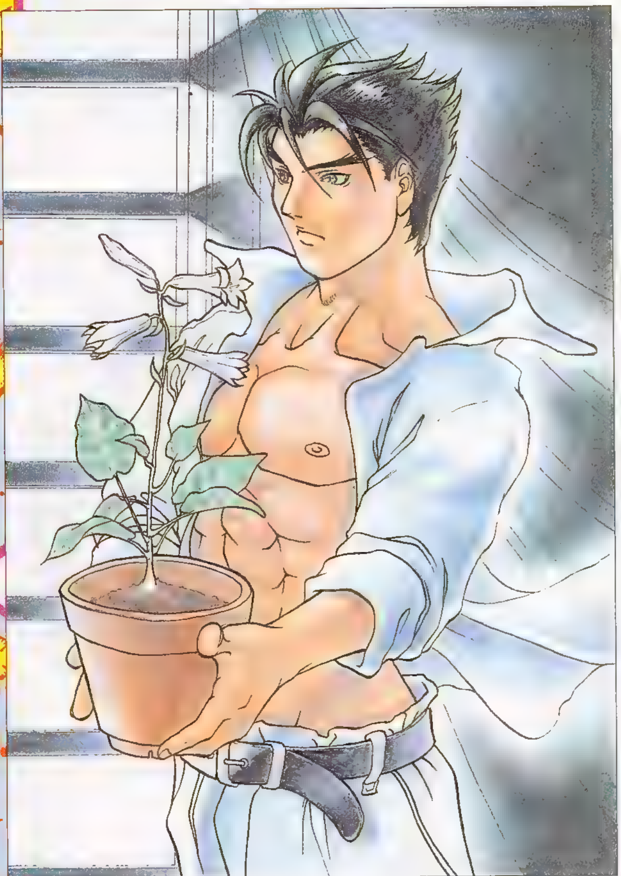

ストーリー中にはLIPSが登場。パートナーの信頼度を上げろ。

# ゲーメスト アイランド デストロン

やっと春がやってまいりましたー。ゲーセンでしこたま遊んだ後、午後の河原で横になって、流れる雲をのほほむと見ているのにはうってつけの季節でしょう。
新年度もスタートすることですし、心機一転、万事に気合入れて頑張ってくださいね。



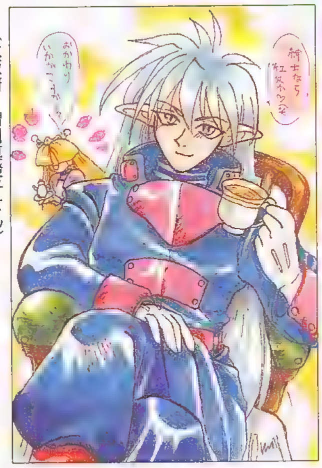

↑（滋賀県　TMX君）



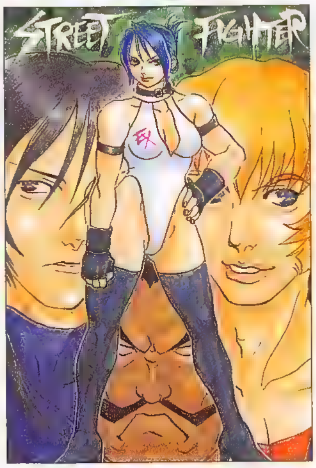
↑（北海道　えみりんさん）
☆生あるものを、素直に美しいと思える。何よりも透き通る、ははのおしえ。



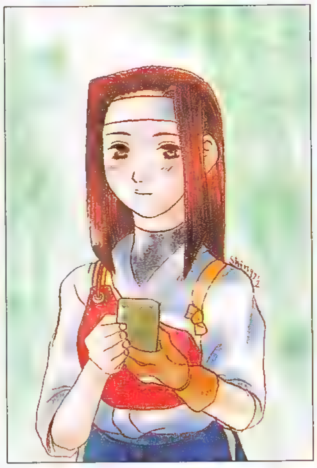
↑（香川県　アドンXさん）
☆ストⅢにコンバートしてしまう前に、捜し出してクリアしとこうーってな表情。



↑（大阪府　増田真澄子さん）
☆…家ないのに。ロンブローゾ家に居候か？




↑（新潟県　藤崎enyaさん）
☆この号が出るころには、全国大会の結果も出ているハズー個人的にはダランに頑張ってもらいたいところ。



↑（愛知県　新8・16君）
☆あ、そーいやもーすぐしたら新茶の季節。

## ド告知

このページではアーケードゲームのカラーイラストを募集してます。締め切りは掲載号の一カ月前（アバウト）。今号にはありませんが、ゲーメストの愛らしいマスコットキャラ『むーちゃん』のイラストも募集中です。




↑（徳島県　天野宗誉君）
☆皆が認めた満点メイドですから♥



↑（福岡県　ハイパーT君）
☆闇が三度燃え上がる。魔界の門が開かれるのは、あと僅か。




↑（東京都　MINOYA君）
☆首狩り一番星のデス。例によってエンディングは泣ける。




## 第一弾《絶賛発売中》

■ナコ&リム羅刹テレカセット■ナコルルマグカップ
■リムルルマグカップ■ナコ&リムマウスパッド(華)

# 七瀬 葵 描き下ろし サムライスピリッツフェア

## 描き下ろし キーホルダー プレゼント!!

■七瀬先生描き下ろしのナコ&リムが、グッズになって続々登場!第一弾のグッズの中で"羅刹テレカセット"プラスいずれか他1点以上お買いあげの方にもれなく"七瀬葵先生入魂の描き下ろし非売品キーホルダー"をプレゼント!さらに第二弾でも2点ともお買いあげの方に、第一弾とは違うキーホルダーをプレゼント!!

※マルゲ屋全店ではマルゲ屋池袋店オープンにあわせて4/5(土)よりキーホルダープレゼントを含め販売を開始致します。



■ナコルルマグカップ
価格893円 送料:G
通販番号:SS-169



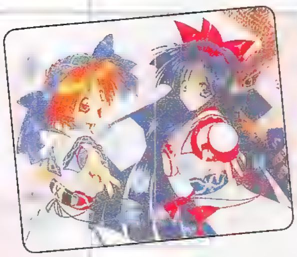
■リムルルマグカップ
価格893円 送料:G 通販番号:SS-170

※マグカップは2点以上注文されても送料は一律800円です。

※現在製作中のためこんな感じになると思います。




■ナコ&リム羅刹テレカセット
価格2300円 送料:A 通販番号:SS-168



■ナコ&リムマウスパッド(華)
価格1575円 送料:E 通販番号:SS-167

## 第二弾《4月中旬出荷予定》

■ナコ&リムマウスパッド(雅)
価格1575円 送料:E 通販番号:SS-171

■ナコルルCDケース
価格1890円 送料:E 通販番号:SS-172




## R-GRAY テレカセット

価格2400円 送料:A通販番号:TA-07

R-GRAY2はなんとこのテレカのためだけにタイトーさんが描き下ろしてくださった白たまごっちよりも貴重なシロモノだ!




ボク(ナコリム湯呑み)のこと知ってるか〜い!
ゆ〜の〜み〜?

※現在製作中のためこんな感じになると思います。

※湯呑みのイラストは七瀬先生の物ではありません。そのためこの商品は七瀬先生の描き下ろしキーホルダープレゼントの対象商品ではありませんのでご注意下さい。

### ナコ&リム夫婦湯呑み

価格2100円 送料:E通販番号:SS-174




### 河背ちゃんテレカ

価格1200円 送料:A 通販番号:XG-01

### ▶東京ゲームショーにて初登場

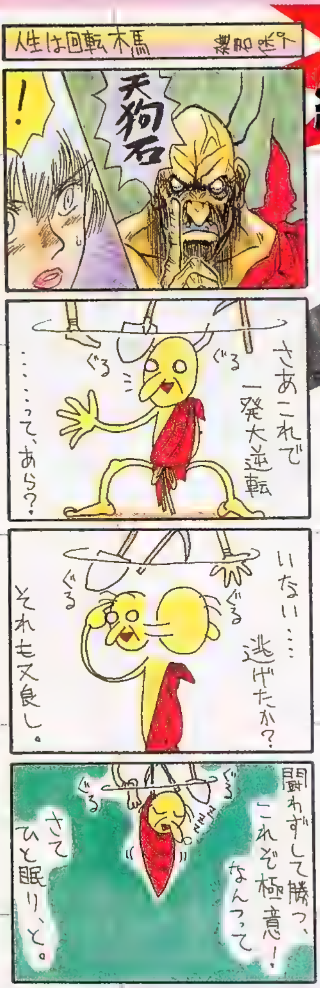
ゲームショーでは具体的なタイトルはまだ明かせないもののアノ格ゲーやらあんなシューティングのテレカを中心としたグッズを販売する予定!!



### ADK描き下ろし!!

ティンクルスタースプライツテレカ
価格1200円 送料:A
通販番号:A-18

## 今号以降の表示価格は消費税5％の税込み価格です。




**大好評 絶賛発売中！**




## ビリー・カーン革ジャン

価格52290円　送料：E
通販番号：SS－173

革ジャンシリーズ第二弾、「ビリー革ジャン」堂々の完成。素材は高級牛革使用で、すぐに体に馴染んでビリーみたく素肌に着てもゴワゴワしないで全然OK！快適サ。サイズはフリーのみ。
ポイントは背中に禁煙のアイキャッチと文字…環境に優しい革ジャンだね。これを着こなして繰り出せばキミはもう街のファッションリーダー！

## ストリートファイターIII ストリートファイターEX

**ストIII、ストEX商品は3/30ストEX大会会場にて初売り！**

### テレホンカード　価格 各1200円　送料：A

| | | | |
|---|---|---|---|
| ストEXリュウ | ：C-137 | ストEXケン | ：C-138 |
| ストEX春麗 | ：C-139 | ストEXガイル | ：C-140 |
| ストEXザンギエフ | ：C-141 | ストEXほくと | ：C-142 |
| ストEXブルム | ：C-143 | ストEX D.ダーク | ：C-144 |
| ストEX C.ジャック | ：C-145 | ストEXスカロマニア | ：C-146 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ストⅢリュウ | ：C-127 | ストⅢケン | ：C-128 |
| ストⅢユン＆ヤン | ：C-129 | ストⅢエレナ | ：C-130 |
| ストⅢダッドリー | ：C-131 | ストⅢネクロ | ：C-132 |
| ストⅢアレックス | ：C-133 | ストⅢいぶき | ：C-134 |
| ストⅢショーン | ：C-135 | ストⅢオロ | ：C-136 |

▶ストEXテレカ



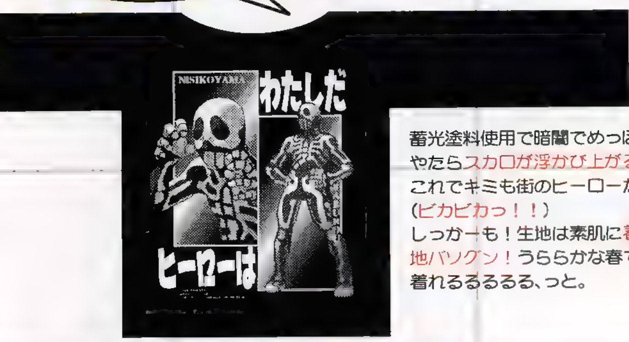
▶ストⅢテレカ




**暗いトコで光るンデス！**

## スカロマニアトレーナー

価格6090円　送料：E　通販番号：C-147




蓄光塗料使用で暗闇でめっぽうやたらスカロが浮かび上がる！これでキミも街のヒーローだ！（ピカピカっ！！）
しっかーも！生地は素肌に着心地バツグン！うららかな春でも着れるるるるる、っと。

## ストリートファイターEX ビデオ

価格5040円　送料：H
通販番号：GV-34




スンナリ遊べて、しかも奥が深い！やっぱりストIIシリーズはこれでしょ。このビデオは、そんな「ストリートファイターEX」を100倍楽しむテクニックが超満載。対戦してよし、ボス攻略してよし、ただ観てもよし！そのあとは、特別企画のスカロマニアカラオケで熱唱しよう！

# 今号以降の表示価格は消費税5%の税込み価格です。



ワンダープロジェクトＪ２
## ジョゼットコスチューム
**価格20790円　送料：E**

Sサイズ　通販番号COS-C1096S
Mサイズ　通販番号COS-C1096M



## ■サムライスピリッツ天草降臨 ナコルルコスチューム
**価格52290円　送料：E**

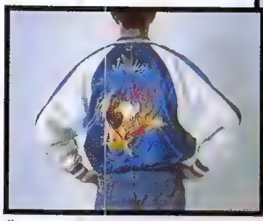
Mサイズ　通販番号COS-C1091M
Lサイズ　通販番号COS-C1091L

## ■サムライスピリッツ天草降臨 リムルルコスチューム
**価格52290円　送料：E**

Mサイズ　通販番号COS-C1092M
Lサイズ　通販番号COS-C1092L

■チチウシ　13440円　送料:E
通販番号:COS-C1093

■ハハクル　13440円　送料:E
通販番号:COS-C1094





## ジャッキースカジャン
**価格20790円　送料：E**

Mサイズ　通販番号COS-C1095M
Lサイズ　通販番号COS-C1095L

## マウスパッド



ZERO2マウスパッド
価格：1680円　送料：E
通販番号：CAP-01

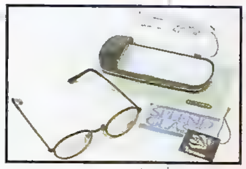


ヴァンパイアハンター マウスパッド
価格：1680円　送料：E
通販番号：CAP-02

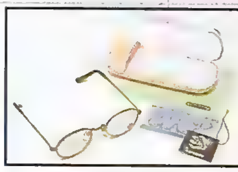


カプコンギャルズ マウスパッド
価格：1680円　送料：E
通販番号：CAP-03

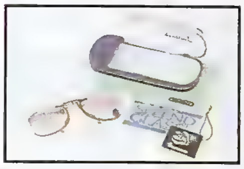
## スプレンドグラス



■ファミコン・TVゲーム用
スクエア型(男児向)



■ファミコン・TVゲーム用
オーバル型(女児向)



■ファミコン・TVゲーム用
クリップオン型(フロント用)

| | |
|---|---|
| OA・コンピュータ用 スクエア型(男性向) | 価格8190円　送料:E 通販番号:TRA-001 |
| OA・コンピュータ用 オーバル型(女性向) | 価格8190円　送料:E 通販番号:TRA-002 |
| OA・コンピュータ用 クリップオン型(フロント用) | 価格7140円　送料:E 通販番号:TRA-003 |
| ファミコン・TVゲーム用 スクエア型(男児向) | 価格7140円　送料:E 通販番号:TRA-004 |
| ファミコン・TVゲーム用 オーバル型(女児向) | 価格7140円　送料:E 通販番号:TRA-005 |
| ファミコン・TVゲーム用 クリップオン型(フロント用) | 価格6090円　送料:E 通販番号:TRA-006 |

使いやすいケース付きで携帯に便利。
子供用は楽しいマリオのケース付！

かむがぁっく
むーちゃーんっ!!



(埼玉県　かもゆりさん)
☆夕焼けに何を思う？って左に何かいるし。



(埼玉県　瀬鈴菜さん)
☆俺作最後のムックがわくわくだったのだが、途中で本誌に引っ越ししてしまったので、ちと心残り。いろいろやりたいことがあったんだけど、ね。



(広島県　タカアシくん)
☆このほんわかしたタッチ結構好きなんだよな～。

## むーちゃん&ゲー太郎 涙の毒錆卒業式

遥か彼方のイスカンダルあたりで、俺様には内緒で最終回が決定していた。ちっくしょ～！言い出した奴、月の無い夜は背中に気を付けろよ。フフフ…。

しっかぁーし、前号からカラーアイランドに移転したのでちょびっと安心だ。ただし、多分１回の掲載枚数は１枚！となってしまうので、気合を入れてほしいのココロ。それでは最終回（毒錆版）スタート！

さて、次回からはカラーアイランドで会いましょうね。

## 読者サービス部 通信販売 お申し込み方法

- ●読者サービス部の通信販売は本誌についている郵便振込通知票か郵便局の振込通知票でお申し込みください。
  ※現金書留・銀行振込・電話でのご注文は受け付けておりません。
- ●ご入金後から商品のお届けまで20～30日ほどかかります。１ケ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
- ●返品はお届けの商品が不良品か配送中の破損以外、交換を受け付けません。
- ●価格はすべて税込みです。
- ●ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品番号をはっきりとお書きください。

| 送料 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| A | 何個でも……100円 | | D | 3個まで……200円 |
| | | | D | 4個以上……400円 |
| B | 2個まで……100円 | | E | 何個でも……500円 |
| B | 3個以上……200円 | | F | 何個でも……800円 |
| C | 1個なら……200円 | | G | 単品発送……800円 |
| C | 2個以上……400円 | | H | 何個でも……(サービス)無料 |

◆たくさんの商品を買った場合は、その中送料で一番高い送料を送ってください（単品発送の商品は別扱いになります）。

例：デビロット様テレカ１枚……100円（A）
龍虎２おとめ～ずポスター１組（単品発送）……800円（F）
ジャッキー革ジャン１着……500円（E）
極パロレボバ２冊……400円（C）
以上の商品を、一括注文された場合の送料はF＋E＝1300円となります。

### ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに１点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。



①コインホルダー:10点
②ゲンジャーテレカ:20点
③吉崎観音テレカ:20点
④システム手帳:30点
⑤ゲーメストプレスTシャツ:40点

**郵便振替口座番号:00150-4-98420 株式会社　新声社**
**お問い合わせ先:読者サービス部 ☎:03-3293-9326（月～金:AM10:00～PM5:00）**

### 毒錆戦闘員の叫び



(第一編集部超得点丁稚担当男爵嶋ヤング)
三度の飯より映画好き。おっぱいも好き。

よいやさっと。いやーたまにまだ寒い日はあったりもするけどいよいよ春って感じになってきましたね。この時期、いろいろな卒業があります。なんとむーちゃんとゲー太郎もこの毒錆から卒業となってしまうのだ(哀)。むーちゃん達は新学期を毒錆のすぐ前のページのアイランドで迎えます。暖かい春の日差しのもと温かいみんなの投稿で迎えて上げてくださいね。

みんなの"むーちゃん&ゲー太郎"こそが正統なるゲーメストのマスコットキャラだあっー!!

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

# 払込取扱票

| 02 | 東京 |
|---|---|

通常払込料金
加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）

0 0 1 5 0 － 4 － 9 8 4 2 0

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

料金　特殊取扱

加入者名　株式会社　新声社　DSB 30

通信欄

| 商品番号 | 商品名 | 数 | 商品番号 | 商品名 | 数 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

送料　円

払込人住所氏名　郵便番号　住所・氏名はフリガナをふってください

電話番号

受付局日附印

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

# 払込票兼受領証

口座番号　0 0 1 5 0 － 4　通常払込料金加入者負担

（右詰めにご記入ください）

9 8 4 2 0

加入者名　株式会社新声社　DSB 30

金額　千 百 十 万 千 百 十 円

払込人住所氏名

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

天下一ゲーマーの店

# ゲ屋瓦板

1997/4.30
瓦板第97号



## お待たせ！池袋店4/5オープンだ！

はーいゲ屋のメルティでーす。やっとで4月、ここまで来ればもうなにも怖いものはないよね！元気を出して今日も鉄拳3で対戦、対戦…てまあ、今回もいってみようっ！

### 決定！これが池袋のすべてだ！

4月5日（土）に、めでたくオープンするゲ屋池袋店。今回は直前情報として、同日同店にて行われるオープニングイベントをキャッチ！なんと発売されたばかりの「鉄拳3」であのキャサ夫とぎGYUが組み手を敢行！

これは楽しみだよね。当日のイベントは午後2時より。詳しくは池袋店に電話してね。もちろん、恒例の福袋も充実！ときメモ袋も限定発売。おまけにMTGも安い！ああ、もうかききれない〜。とりあえず4月5日は池袋にGO☆

### 大反響！七瀬葵グッズの真実

3月21日の新譜発売とあわせてサイトロン恒例の特典付きフェアがスタート！詳しくは各店頭をチェック！

### 消費税、とびこみセール（？）

それはそれはたくさんの非売品グッズがもらえるときめきフェアを開催します。ポイント制だからまとめ買いがかなり有効！詳しくは各店頭へ！

## マルゲ屋池袋店はここだ！




マルゲ屋池袋店　住所：東京都豊島区東池袋1-15-1 真下ビル2階

## 4月上半期のイベントスケジュール

| 日 | 店 | イベント |
|---|---|---|
| 5日（土） | 神保町 | ティンクルスター大会 |
| | 大阪 | マジカルドロップIII大会 |
| | 名古屋 | 闘姫伝承大会 |
| | 札幌 | マジカルドロップIII大会 |
| | 仙台 | ティンクルスター大会 |
| | 池袋 | GYU&キャサ夫鉄拳3組手！ |
| 6日（日） | 神保町 | 侍魂天草降臨大会 |
| | 大阪 | バーチャファイター3大会 |
| | 名古屋 | ときめもぱずるだま大会 |
| | 札幌 | リアルバウトSP大会 |
| | 仙台 | X-MEN VS SF大会 |
| | 池袋 | ごめんイベントなしです… |
| 12日（木） | 神保町 | 第13回MTG交流会 |
| | 大阪 | ストリートファイターIII大会 |
| | 名古屋 | ヴァンパイアハンター大会 |
| | 札幌 | ストZERO2大会 |
| | 仙台 | ヴァンパイアハンター大会 |
| | 池袋 | ストリートファイターIII大会 |
| 13日（土） | 神保町 | 鉄拳3大会 |
| | 大阪 | バーチャファイター3大会 |
| | 名古屋 | 鉄拳3大会 |
| | 札幌 | ストリートファイターIII大会 |
| | 仙台 | ストリートファイターIII大会 |
| | 池袋 | 侍魂天草降臨大会 |

## ゲ屋からのお知らせ

皆さまいつもゲ屋にご来店いただき、誠にありがとうございます。さて、週末に好評開催中のゲームイベントに、より確実に参加できるために、下のような優先券を用意しました。切り取ってお持ちください。エントリーは11時から13時まで。詳しくは各店にお問い合わせください。

尚、全店イベントは2時間開始予定となっております。イベント等は変更する場合がありますのでご了承ください。

4/30号　ゲームイベント　優先券

## ゲ屋推薦CDコレクション



■真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝 -ORIGINAL SOUND TRAX- PCCB-252　¥2427（本体）

発表されてからこっち、いろいろとあって長らく発売がずれ込んでいる侍魂のRPGがいち早くサントラで発売！なんと2枚組みでこの価格を実現しているのは驚き。ソフト発売は6月だけど長いこと楽しみにしているファンには必須アイテムだね。でもエンディングはまだ聴かないほうがいい?

## 編集者兼瓦板デザイン担当 NORICKのひとこと

で結局今回もマップは上のように今回も落ちついたわけだ。次回からはキッチリやるのでよろしく！で、池袋店が4月5日堂々オープンするわけだが開店イベントにおじゃまするキャサ夫とGYU。GYUはともかくキャサ夫はVF3専門って印象が強いが実は、というか当然どんなゲームでも天才的なうまさと強さを見せる。当然オープニングイベントである鉄拳3の強さもお墨付き！みんな気合入れて倒しにかかれ

## 新商品ラインナップ

（4/9〜4/18 価格は全て本体価格）

### CD

4月9日　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
ポニー　¥2500
ミラクルボディに御用心
キング　¥971
月刊ときめきメモリアルNO.9
キング　¥2136
究極パロディウス
キング　¥2718
悪魔城ドラキュラ〜月下の夜想曲
キング　¥2136
金月真美ラジオデイズに恋をしてIII
キング　¥2718

4月16日　新世紀エヴァンゲリオン劇場版 シト新生サウンドトラック
キング　¥2913

4月18日　電脳天使デジタルアンジュ
ポニー　¥2427
女神異聞録ペルソナオリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム
ファーストスマイルエンターテイメント　¥3398
エネミーゼロオリジナルサウンドトラック/マイケルナイマン
ファーストスマイルエンターテイメント　¥2427

### ビデオ・LD

発売中　ストリートファイターEX
新声社　¥4800

4月9日　ストリートファイターEX
ポニー　¥4665

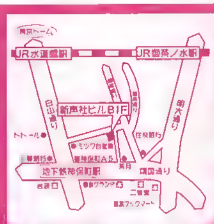
4月18日　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
ポニー　¥4800

### 家庭用ゲームソフト

発売中　サクラ対戦花組対戦コラムス
SS　特価

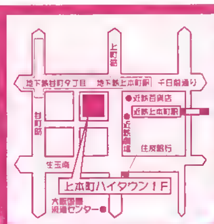
4月4日　センチメンタル・グラフィティ
ファーストウインドウ
SS　特価

## ゲ屋神保町本店　4月の定休日14日



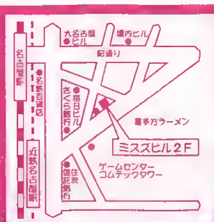
〒101東京都千代田区神田神保町1-26B1
TEL.03-3293-9[illegible]

## ゲ屋大阪店　4月の定休日14日




〒543大阪市天王寺区上本町6-3-31 うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348

## ゲ屋名古屋店　4月の定休日14日



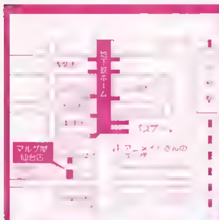

〒450名古屋市中村区名駅4-4-19ミスズビル2F
TEL.052-583-2970

## ゲ屋札幌店　4月の定休日14日




〒060札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
TEL.011-233-02[illegible]

## ゲ屋仙台店　4月の定休日14日



〒980仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル
TEL.022-712-47[illegible]

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

**通販で本を買う人へ★**

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

# DOhJIN's CORNER

選評：APAPA

僕はこの時期、確定申告をするが、同人誌を売っている人も、それによる黒字がたとえ僅かでもあれば、それにかかる税金について考えておく必要が出てきた。今後は自分のために、印刷費や通販で送るための封筒代、売り上げなど、金銭処理を明確にしておこう。これに関する質問はハガキで。

## 投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、5月30日発売号締め切りは4月19日、6月14日発売号締め切りは5月6日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。（「7月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ(37文字以内)。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで。「〇月△日発売号までに掲載希望」と必ず表に書いて指定してください。

## 同人誌紹介

値段は送料込みです

### 殺人京時代



武道ばん発行B5判オフ32頁表紙2色。400円の無記名小為替+190円切手にて。「KOFの庵中心のシリアス、ギャグ本です」

ストーリーは描ききれず、余計な言い訳もあって邪魔だが、アクションの迫力は、今まで紹介した本のなかでもピカイチ。アクションシーンを描く人は見習うべき点アリ。（〒342 埼玉県吉川市平沼1636-4 金子朋代）

### MASTER OF TIME

MASTER OF TIME発行A5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。「一応オールキャラ出ます。シリアス、ギャグ両方です」



ウォンとエミリオの出会いを描いたシリアス17頁中心。絵柄と間に独特の魅力がある。（〒714 岡山県笠岡市一番町5-29 高丸万里江）

### ハッディーダルド




角卓騎士団発行A5判40頁コピー。表紙カラーコピー。300円分の無記名小為替+190円分切手にて。「お約束で固めたドノヴァン本です。宜しければどうぞ」

絵柄、キャラ、話など、どこにでもいいから独自の売りになるような抜きんでた魅力を持つ部分を作ってほしい。まじめに、しかも手間をかけて作っていることは評価する。（〒191 東京都日野市東平山3-18-53 斎藤友哉）

### わくわく玉



僅嘉発行B5判オフ20頁表紙2色。300円の無記名小為替+190円切手にて。「わくわく7と対戦とっかえ玉のオールキャラギャグ本です」

ボリューム不足とオチの弱いネタが多いのがチト気になるが、レベルは低くない。（〒534 大阪府大阪市都島区友渕町1-4-3-803 池田純子）

### WORKS・WORLD




XANTHUS放電伝発行B5判オフ60頁表紙カラー。500円の無記名小為替+270円切手にて。「綺羅&ひかゆの新・斬サム、KOF、ヴァンパイアのパロディ本。昨年、商業誌で描きためたモノの総集編です」

ギャグのネタ&テンポはまだまだ。商業誌のため、という弱点が目立つのも残念。もちろん2人ともうまいんだけど。（〒181 東京都三鷹市下連雀1-12-18 ハイツ木村206 石川方 WW・GM係）

### Rowdy！



くりすます・いぶ発行B5判オフ28頁表紙カラー。400円の無記名小為替+190円切手にて。「幅広い方に楽しんでもらいたいVF3バラエティ本です」

カゲ、サラ&ジャッキー、葵が多めのショートギャグ本。（〒610-11 京都府京都市西京区大原野西境谷町2丁目9-12-404 岩田育子）

### れんらく帳 コナミスペシャル決定版

れんらく帳実行委員会発行B5判オフ92頁表紙カラー。1000円の無記名小為替で4月末日まで受け付け。「コナミと名のつく物にときめいた人すべてに贈るホットでクールなコナミ本です」

VGM、CDの話からマイナーゲームを含めた思い出話まで、コナミファンなら本棚に控えさせておきたい一冊。（〒816 福岡県福岡市博多区竹下4丁目5-4-410号 藤原昭方 れ係）

### 鉄拳論

バードスクランブル発行B5判104頁表紙2色。1200円を郵便振替にて「00160-3-149321 彦坂みどり」まで。「同人誌だからここまで書く。二次コン的視点からの解説書」

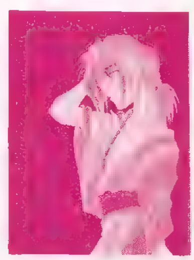
鉄拳の魅力を、キャラ造形やストーリー作りの思想面にスポットを当てて論じた文章本。格闘ゲームの魅力の、今まで論じられなかった一つの側面を読むことができる。（〒229-11 神奈川県相模原市田沼3310-8 彦坂みどり）

### T. N. T.

第三天国発行A5判オフ156頁表紙2色。800円の無記名小為替+270円切手にて。「おそらく銀河系最長のキース本です。キース様が好きな方、是非読んでください」

研究所（過去）と現在がフラッシュバックしながら進む、キースのシリアス長編小説。対談を除けば内容充実。（〒658 兵庫県神戸市東灘区住吉山手5-14-11 東浦方 府川晃子）

### 人それを雨と呼ぶ



銀神屋発行A5判オフ100頁表紙カラー箔押し。800円の無記名小為替+270円切手にて。「修羅の小説、羅刹の漫画、一味違う閑丸本をどうぞ」

ちょっとクセのある性格の閑丸と、閑、牙の体格の違いなどが描けている。18禁。（〒243 神奈川県厚木市金田306-1 パークサイド清水101 森屋桐子）

### G-GIRLS




天使館発行B5判オフ92頁表紙&口絵2枚カラー。1400円の無記名小為替にて。「ゲームガールH本「G/G」1.2.3.の風雅うつらのマンガを集めた超協力総集編です」

再録個人誌だが、ボリューム、質ともに高レベル。18禁。（〒460 愛知県名古屋市中区新栄2-37-22 奥田ビル305 藤田方 天使館）

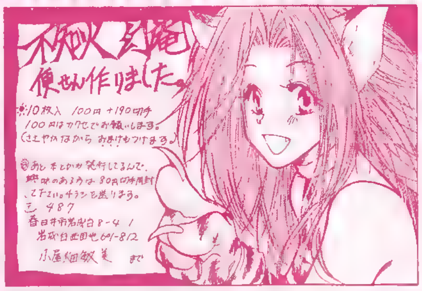
**おわびと訂正**

前号（No.192）で紹介いたしました、プラネッツ・アーベント発行『インスタント・シャングリラ』の通販申込先の住所が誤っておりました。正しくは、（〒336 埼玉県浦和市南浦和3-48-31-303 宮尾知子です。大変ご迷惑をおかけしました。

# 伝言板

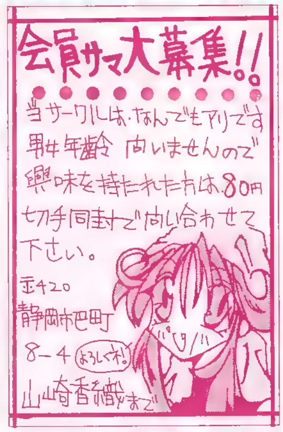
●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出す…
…は印刷に出ないので、端5ミリ…
















とうとう復活!パワーゲージはMAXだ!!

**GAM CON 8**
—RETURNS—
ゲーム同人誌即売会(150スペース)

日時 平成9年9月21日(日)
AM11:00~PM3:00
会場 新大阪ゆめっせ2号館5階展示場
※JR、地下鉄新大阪駅下車徒歩10分
新大阪センイシティー2号館
参加費 1スペース・2500円
※一般参加の方は無料です。
(パンフは希望者のみ購入してください。)
主催 GAM CON実行委員会

詳しくは、80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、
〒664 伊丹市北本町1丁目301親和パンション20号
月城 好生までお問い合わせ下さい。

※当イベントは、エロ、やおいは禁止です。
また、更衣室等が無い為、コスプレもご遠慮願います。











# タイプが一番格好いいよね!!

# DISC BOX

## 今号の新作情報

### 月刊ときめきメモリアルNo.9




1997年4月9日発売
キングレコード
CD：KICA−7745
価格：¥2243（税込み）

ときメモファンクラブ会報的CDとなるこのシリーズも第9弾となる。今回のドラマの中心はいよいよ古式ゆかりさんの登場。そのゆかりさんが、な、なんと家出をしてしまうというもの！イメージソングでは紐緒結奈と片桐彩子がキャラクターソングにふさわしい歌声を披露してくれます！バスルームトークでは、人気No.1の館林美晴さんが出演。もう止まんな〜い！「きらめき高校更衣室」も健在です！

### 真説サムライスピリッツ〜武士道烈伝 ドラマCD〜




1997年4月9日発売
ポニーキャニオン
CD：PCCB−00255
価格：¥2548（税込み）

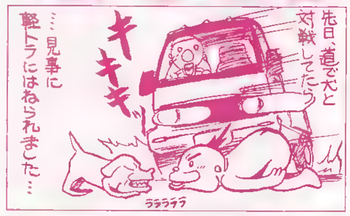
今、魔王・天草四郎時貞とサムライたちの物語が幕を開く…。ラジオ放送「子安、氷上のゲムドラナイト」で流れたドラマをすべて収録！すと〜り−1には「カムイの巫女」「その名はガルフォード」「闇に生える牙」「黒き穢れの序章」の4幕、すと〜り〜2には「絶望の刃」「闇に落ちる」「汚れた翼」の3幕が入っている。パーソナリティの氷上恭子さんもリムルル役で参加！千葉繁氏の演出もグ〜!!

### 全世界初!DEBUT SINGLE! シンシア ハレル「I AM THE WIND」




1997年4月9日発売
キングレコード
CD：KIDA−7622
価格：1020円（税込み）

超一流のアーティストと共演！「悪魔城ドラキュラ(コナミ)」のテーマソングが、ハリウッド映画さながらのすばらしい洋楽のボーカルナンバーとして登場。




**するする**

今年は暖冬で雪が降るのが遅かったし、雪の降る量も少なかった。おまけに骨折でしょう！非常につらいシーズンになってしまったようです。でもスキーはまだまだこれから！4月は奥只見、5月は月山、そして、7月は乗鞍&NZ！筋力も戻りつつあるし、気分も新たにスキーをしようと思ってます。北海道に行った志のぶちゃん。元気かな？

## TOP10 2/16〜2/30ゲ屋東京店集計分

| | 順位 | 前回 | ポイント | タイトル | 発売元 | 商品番号 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CD BEST10 | 1 | − | 269 | 高橋洋子/魂のルフラン | KR | KIDA−1462 | 971円 |
| | 2 | − | 149 | 速攻生徒会2 | KR | KICA−1193 | 2718円 |
| | 3 | 4 | 129 | 藤崎詩織/マイ・スイート・バレンタイン | KR | KICA−7753 | 1942円 |
| | 4 | 1 | 96 | レイストーム ノイ・タンツ・ミックス | TA | ZTTL−5 | 2427円 |
| | 4 | − | 96 | ストリートファイターEX | PC | PCCB−241 | 1456円 |
| | 6 | − | 76 | ティンクルスタースプライツ | PC | PCCB−247 | 1456円 |
| | 7 | − | 52 | サイキックフォース EXTRAソングトラックス | TA | ZTTL−7 | 1456円 |
| | 8 | 3 | 48 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | PC | PCCB−240 | 1456円 |
| | 9 | − | 43 | ファイナルファンタジーVII サントラ | DC | SSCX−10004 | 3689円 |
| | 10 | − | 38 | スカッドレース | TE | TYCY−5541 | 1748円 |
| ビデオ BEST10 | 1 | 1 | 122 | ゲーメスト・オブ・ザ・イヤー1996 | SS | GV−32 | 2980円 |
| | 2 | 2 | 96 | サムライスピリッツ天草降臨 | SS | GV−33 | 4800円 |
| | 3 | − | 56 | VF3 サラ・ブライアント | CR | COVC−4884 | 2800円 |
| | 4 | − | 45 | VF3 シュン・ディ | CR | COVC−4486 | 2800円 |
| | 5 | − | 40 | VF3 ジェフリー・マクワイルド | CR | COVC−4485 | 2800円 |
| | 6 | − | 30 | VF3 影丸 | CR | COVC−4882 | 2800円 |
| | 6 | 5 | 30 | VF3 ジャッキー・ブライアント | CR | COVC−4881 | 2800円 |
| | 8 | 4 | 25 | X-MEN VS ストリートファイター | SS | GV−31 | 5631円 |
| | 8 | 7 | 25 | バーチャファイター3 撃の章 | TE | TYVY−5014 | 4757円 |
| | 8 | − | 25 | 機動戦艦ナデシコ特別先行編 | KR | KIVA−263 | 1922円 |

PC：ポニーキャニオン　KR：キングレコード　VE：ビクターエンタテインメント
SS：新声社　TE：東芝EMI　RE：メディアレモラス　TA：タイトー
CR：コロムビアレコード　BM：BMG　DC：デジキューブ

## CD&ビデオトップ10

### CD編

いっきなりの1位は高橋洋子さんのタイトル！2位の速攻生徒会2をぶっちぎりで引き離しての1位となった！

前回の集計から残っているタイトルは3つ。あれれ？2位だった虹色町はいずこ？

10位にスカッドレースが入った。久々のレースものだ。

### ビデオ編

今回もトップは1996。中身の濃さが強さの秘密か？

2位以下も前回同様。

3位から7位までは相変わらずの人気でVF3が入っている。

10位に機動戦艦ナデシコ特別先行編が入った。ううむ、ゲ屋も多彩になったものだ。

## 今号のオススメタイトル

注目度の高いシューティングというとやはりでてくるのは「G-ダライアス」だろう。このゲームは、先ごろ行われたAOUショーにて実際にプレイすることができたが、すでに1画面でプレイする形が定着したためか、昔を知る者にとってはややさびしさを覚えた。

その1画面化の1作目となったのは…そう「ダライアス外伝」だった。これもまた、VGM、よかったッス！




DARIUS THE OMNIBUS〜世代〜(TA)

うちからもビデオがでているが、また違う味付けでも他からビデオも発売されている。

4月9日に発売される「オールアバウト ストリートファイターEX」(ポニーキャニオン)がそれ。

ストリートファイターシリーズ初の3DCG格ゲーとして登場したこのゲームであるが、ビデオの中身は、対戦色よりは解析色を強めたものとなっている。

LDでの発売も見逃せない。



ストリートファイターEX
完全解析VIDEO(PC)

# ウルトラマンティガって、パワー

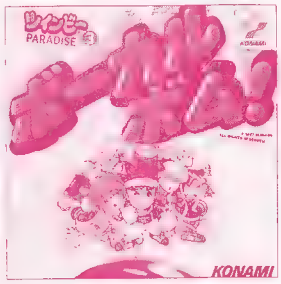
## 爆走兄弟レッツ&ゴー!WGPの新エンディングテーマ「Tune-up Generation」松宮麻衣子




1997年4月23日発売
ビクターエンターテイメント
CD：VIDL－30013
価格：¥1020（税込み）

テレビ東京系列で放映されるアニメーション「爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP」のEDテーマがシングルCDで発売される。TVは4月7日からスタート！

## ツインビーPARADISE3 ボーカルボム!




1997年4月9日発売
キングレコード
CD：KICA－7761
価格：¥3059（税込み）

3月いっぱいで放送が終了してしまった「ツインビーPARADISE 3」であるが、何の勢いに乗ってかわからないけど、ボーカルアルバムが発売されるぞ！このシリーズは、ツイパラ3（ボーカルもの）では2枚目となるもの！主役のBeeな人たちはもちろん、パステル、マドカ、メローラ姫といった欠かせないキャラクターたちが、過去にないサウンドに挑戦している！あと、妙なデュエットもあるぞ！

## 悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～ オリジナル・ゲーム・サントラ




1997年4月9日発売
キングレコード
CD：KICA－7760
価格：¥2243（税込み）

プレイステーション版のゲーム「悪魔城ドラキュラX」のオリジナル・ゲーム・サントラCDが発売される。このシリーズのサウンドの完成度の高さは、常に高く、今回もまたその期待を裏切らないものとなっているのがウリ！テーマソングとなる曲は、アメリカのCMソングを歌いまくっているシンシア・ハレイが担当（同時発売のシングルCD！）しているのもウリ！ファンなら買わにゃかね！

## ALL ABOUT STREET FIGHTER EX 完全解析VIDEO



1997年4月9日発売
ポニーキャニオン
VHS：PCVP－12070
LD：PCLP－00635
各¥5040（税込み）

ストリートファイターシリーズ初の3DCG格ゲーとなったゲームのビデオ。EXのシステムを徹底分析。LDでも発売だ！

# 『SLIDE 15』パズル

出題：APAPA

久々にゲーム名知識を問う問題だけど、その部分はあんまりたいしたことないな。で、パズル自体は、プラスチック製のをやったことのある人も多いだろう『15パズル』のコマに、ゲーム名を乗っけた問題だ。やっぱりコマを実際に作って解くほうが簡単でしょ〜。

## 解き方

4×4で16マスのフィールドに、文字の書かれた15コのコマが置いてある。15コということは、1コ分の空間があるので、それを使ってコマを移動することができる。

コマを見て、すぐにピンと来る人も多いと思うが、すべてのコマを正しい位置に置くと、文字はゲーム名として読めるようになる。

コマ上の文字を一文字も無駄にすることなくゲーム名にできるような配置にコマを移動するには、最少で何手必要だろうか。

今回の解答はその最小手数とするぞ。

ただし基本的には一つのコマを動かすのを一手と数えるが、例のような動かし方も、一手と数える。

ちなみにゲーム名は7個で、解答は一ケタだ。

解答がでたら、官製葉書の裏に書き込んで表に、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、4月15日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部『SLIDE15』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、苦心惨憺(くしんさんたん)した5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。問題や、問題のアイデアも募集してるぞ。それから、ハガキイラストは当選落選には関係ないのだ、念のため。では、知性で解くのだっ!!

## 問題

| | | | |
|---|---|---|---|
| カ<br>イ | ク<br>ー | ルナ<br>ラ | フ<br>ッ |
| バ<br>ル | ザ<br>ー | イト<br>ダ | ーク |
| ダ<br>ー | ナマ<br>ッ | クワ<br>ル | デカ |
| ダイ<br>ッ | シル<br>ュ | ーム<br>ズ | |

## 〈例〉

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | |

▶

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | |
| 5 | 6 | 7 | 4 |
| 9 | 10 | 11 | 8 |
| 13 | 14 | 15 | 12 |

## 当選者発表

前回の『消滅人名』パズルは正答率67%。正解者難易度アンケートはVH3%、H12%、N29%、E37%、VE14%、無回答5%と、ノーマル寄りイージーという結果。

久しぶりに、答えを詰めていく問題だったので、正答率表示があります。で、その正答率の割に、アンケート結果はイージーなのだな。解答が出たときに、これでOKの印象があるのでそれでかな?

最初から最後まで頻繁に出てくるAOIちゃんに手を出してしまうと、最後までいくことはできないという、なかなかイジワルな問題でした。皆はひっかかった?

キャラ当てクイズその1は、ロストワールドの「あなたってとってもHなのね」シルフィーちゃん。その2は「やってやるぜ」カイザーナックルの梨花ちゃんでした。

### 当選者

PN DNJさん（北海道）
新宮一徹君（長野県）
PN 小田中浄都さん（長野県）
PN ひげだるま君（長野県）
PN HIT君（山形県）

以上5名。おめでと〜、ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

宮内みいまさん、スプライツとモモコー20%と、どちらのボムが恥ずかしい? 神田佳子さん、北海道スキー、僕も行きたいです。李Caさん、貧血で入院……もう回復した? ハルトオカラジさん、封書に複数コーナーのものを同封するときは、一枚一枚には自分の住所氏名等とコーナー名を明記でOKです。ただし締め切りまでに余裕を持たさないと危険です。京香さん、気が向かなくても月に2回問題を作りつづけるのもたいへんなのよぉ。ってなわけで今回はこれまでっ。それではまた次回のパズルコーナーで会うべしっ!

## 今月の残念賞



PN 武術師さすけさん(福岡県)
㊣ 今回のM改……だよね、これ。何だか芸術的なハガキである。



PN 蛍光WIZARD君（栃木県）
㊣タバさん表情がヨイ。ちなみに解答はこの通りになりますぞ。



PN かきのたね君（愛知県）㊣
食い気食い気、色気より食い気。ほっぺたにご飯粒ついてるよん。



大久保ひとみさん（青森県）㊣
このハガキを今回のキャラ当てクイズとしましょ。さて何の誰?



PN Mr.Mt君（神奈川県）㊣
このフェルナンデス、なんかかわいいな。やっぱり大きさか?

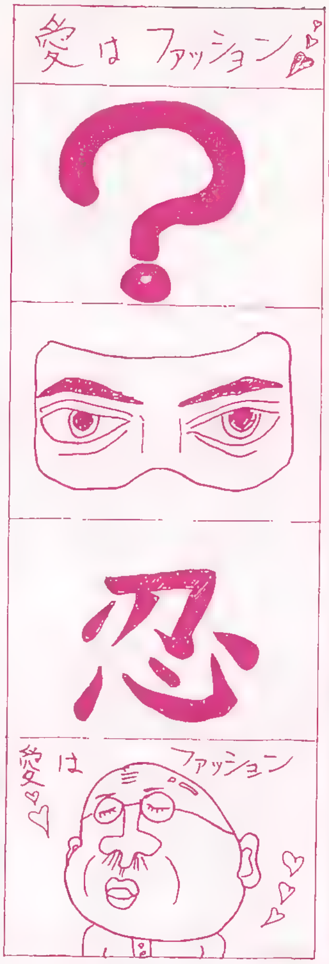

コミック 虎の穴 とらのあな
1号店カードフロアーにてシングルカード（MTG、エヴァンゲリオン）取扱い始めました。
今すぐTEL・FAXにて注文できます
営業時間12:00〜21:00・FAX24H
☎03-5256-2889
FAX03-5256-2898(24H)
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話／FAXにて注文
商品が届く（注文後5〜7日前後で）
配達員に代金を払う（商品代金＋手数料¥800〜¥1000）
※電話・FAXにてご注文の際は、代金のお支払いは全て着払い（代金引換え）となります。
1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
② 郵便小為替＋手紙
①番〜⑧番までを記入した用紙と商品代金＋¥600(送料)の為替を同封し下記通販部迄郵送ください
為替は全国¥600均一です（離島を除く）
商品が届く（注文書到着後10日前後で）
※すべての商品が品切れの場合は手数料100円を引いてご返却する場合もあります。
通販部 〒101 千代田区外神田3-10 3-3F虎の穴通販部
新入荷 ●空っぽの愛の嵐 No2395 価格¥400 ★はるまき組合 人気ゲームEVEギャグ本。穴ウメのときメモも◎！
新入荷 ●片思いの守り方 No2396 価格¥700 ★TWIN HEART 同級生1、2&下級生本。1冊で3度楽しめる本です。
●幻影少女 No1784 価格¥800 ★うにいくら丼 常に主人公を見守る館林の けなげな魅力が一杯の一冊
●恋の新約聖書 No2258 価格¥800 ★CORUNDUM バレンタインの話を数話収録した本。カワイイ本です。
新入荷 ●クロス☆クラッシュ3 No2381 価格¥700 ★CORUNDUM ギャグ盛りだくさんのナデシコ本。スゴロク付でお得
●桜華絢爛・弐 No1783 価格¥700 ★うにいくら丼 互いの身体をかけたコイコイ勝負。さて結末やいかに
新入荷 ●Happy Icecream No2325 価格¥800 ★あつあつCOOK 赤チャときんぎょ注意報のギャグ本。カワイさ爆発！
●殺人者たち No1965 価格¥900 ★セシル・ローズ・カンパニー シリアスに迫るセラムンハードボイルドマンガです。
●ザ・コマーシャル18 No1943 価格¥1300 ★モモのつぼみ ベガとキャミィの過去など ゲームのパロディが満載。
●P3 No1795 価格¥1000 ★S.A.R.A.双樹 ネコ耳好きな人にはたまらない一冊。カワイさ爆発！
●覚めない夢 No2035 価格¥800 ★ピリカ 目覚めぬアスカの心を描くシリアスな作品です。
●JO;KE SPECIAL No2309 価格¥700 ★GUERILA-2 チビのレイにナースのミサトさんでエバ病院は大混乱
●PSYCO DELICIOUS 10 No1835 価格¥1000 ★たらこ工房 たくま朋正さんの同人誌シリーズも10冊目！買いです
●エヴァるんです No1863 価格¥700 ★かなめ倶楽部 コテコテなギャグ満載のエヴァ本。笑い死にたい方へ
●格ゲーはスルメ No1864 価格¥700 ★かなめ倶楽部 とっても元気のいいリムルルやユリが大活躍の一冊。
●C・B No1977 価格¥800 ★CANCER・02 やたらいい性格のモリガンが登場するカプコン本です
●G.N.P No1978 価格¥600 ★BAD SHEEP 教師ガルフォードと生徒ナコルルは実は夫婦だった!?
●人工細胞実験室十 No1892 価格¥1400 ★遺伝子突然変異 かのえゆうし氏のカラーがたっぷりな格闘ゲーム本。
●パンチでメロン No1970 価格¥700 ★Alice Club 八神や草〇といったキャラが楽しいゲーム本です。
●MESSIAH PRAYER;1 No1969 価格¥1000 ★Alice Club 吸血鬼と戦う3人の聖者たちを描いたファンタジー。
年齢フリー 18歳未満の方でも購入できます。
18禁商品は本誌ではこれ以上お見せ出来ません！
もっと多くの作品がほしい方は ➡
虎通カタログを見て注文
パソパラを見て注文
虎通4号 ➡ ¥400 742アイテム
虎通EX2号 3/20発売 ➡ ¥100 100アイテム
●愁（うれい） No2251 価格¥1300 ★怪奇日蝕 傷優の千鶴中心本。ボケ&かわいさ爆発！必見です。
●ただいま−4 No1874 価格¥1100 ★あると屋 超ムチプリンのKOFギャルズ！超乱れまくりデス！
新入荷 ●色欲法華弾9 No2338 価格¥800 ★カネコット シリーズ9作目はリムルル&シャル本。濃いですよ。
●14＋14 No2343 価格¥800 ★UB 欲求不満のアスカはレイをベットに縛りつけて…
●必殺桜大戦 No2157 価格¥1000 ★共月亭 降魔から魔神器を隠すため大神が選んだ隠し場所とは
●桜花狂咲 No2149 価格¥1100 ★秘密結社M 黒之巣会に捕まり責めを受けても大神を信じるサクラ
●片励会 Vol.11 No1862 価格¥2100 ★片励会SPECIAL 片励会の送るこの一冊何回読んでもあきない本です。
新入荷 ●略してルリ本 No2335 価格¥1300 ★釣りキチ同盟 ルリちゃんメイン本。アキト&ユリカにおそわれ…
18禁 ADULT
注）パソパラ・ゲーメスト・メガストア・ZIP等で新刊の入荷情報が遅いです。
営業時間 平日PM12:00〜PM9:00 土、日、祝日AM10:00〜PM9:00 ※年中無休
1号店 1Fはソフマップ店 ※MTGカード、同人誌、イベントカタログ 〒101 千代田区外神田1-8 ／ 03-5256-2102（特価本、古同人誌買取は4号店へ）
2号店 ※3F、4F 新刊書籍コーナー 〒101 千代田区外神田 ／ 03-5256-2055
3号店 1Fはソフマップ4号店 ※新刊同人誌コーナー 〒101 千代田区外神田4-4-2共栄外神田ビル7F ／ 03-5256-2839
4号店 1FはDOS/Vパラダイス ※特価本、古同人誌専門店 ／ 03-5256-2019
神田明神通り 中央通り 昌平橋 公園 JR秋葉原駅
秋葉原の虎の穴で貴方の作品を置きませんか？
同人誌 同人ソフト 大募集!!
まず!TELにて御連絡後見本誌、見本ソフトを御送りください
何か解らないことがありましたら、担当までドシドシお問い合わせください！ 初めての委託の方でも安心サポートシステムです。
(注)当店では海賊版同人誌の取り扱いは致しておりません
これ以外のアイテム満載の 全国通販
虎カタログ4号発売中！
価格700円(送込) 詳しくは5256-2889まで
当然のことですが… 直接お店でも買えます！
1号店 各種カード(MTG)／同人誌・イベントカタログ
2号店3F.4F 新書フロア／最新のコミックが即日入荷、あきらめないで虎にはあるかも
3号店 同人誌フロア／同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア／古同人誌・少女写真集・特価本
売り
買い
全国のコミック、同人誌、少女写真集求む！
50冊以上なら着払いOK。詳しくはTELにて
(注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。(03-5256-2019)

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

# 天使万歳ふたたび

**第65回**

文・4コマ／佐竹雅昭




**●怪獣王子のマジック熱はもはや周知の通り。マジックに限らず、世代を超えていっしょに楽しめるのが趣味のいいところだけど、さて今回の話題は…？**

## マジックアラカルト

先日、近くの公園で小学生が騒いでいた。

私は楽しそうに思えたので小学生たちの輪の中に飛び込んでいった。

「ねぇねぇ君たち。何でそんなにはしゃいでいるんだい?」

私は決して怪しいものではなく、空手家の佐竹だよとアピールするために、ファイティングポーズを取りながら話し掛けた。

すると小学生たちは、私の顔を指差して一言。

「あっ！大男」

そう言いながら私を避けるかのように走り去ろうとした。

「あっ！待って。決して怪しい者じゃないんだ」

私は走り去ろうとする小学生たちの前に大きく両手を横に広げ、立ちはだかった。

「待ってくれ！私は何で君たちが楽しそうにはしゃいでいたかを知りたいだけなんだ！頼む、教えてくれ！」

すると女の子が一言。

「この人、変」

私はヒザから崩れ落ちた。

「でも、どこかで見たことあるな。あっ！ゲーメストで変な4コマ描いてる人だ!!」

ようやくわかってもらえたみたいだ。

私は小学生6人と堅い握手をして、その場で友達になった。

とりあえず公園のベンチに座り、自己紹介をした。

字数の関係で詳しいことは書けないが、全員近所の子供たちだった。

私はポケットに入っていたガム（梅味）を配り、そろそろ本題の話を持ち掛けた。

「どうしてハシャいでいたんだい?」

私はまるで彼らの父親であるかのようなやさしく強く、温かい目つきで話した。

するとリーダー格の雄太が言った。

「これだよ、これ」

彼はマジック・ザ・ギャザリングを突き出した。

「今、流行ってんだよ」

(ははぁ～ん。マジックが小学生にも浸透し始めたな)

私は半ば嬉しかった。

小学生が手にすればもう大丈夫だ。

マジック人気がおそらく日本中に巻き起こるに違いない。

「君たち、私と一回デュエルしてみないかい?結構強いよ私は」

すると小学生は目をキラリと光らせ一言。

「問題ないね」

私は内心ムッとしながら、雄太のカードを見た。

すると英語版ではないか！

「君たち、意味わかるのかい?」

「ノープロブレム」

いやー！小学生恐るべし。

それでもマジックって英語の勉強にいいかもね。



（東京都　さすらいのプライズハンター）

### ポエム

「かぜ」
ごほごほ
そこら中でせき
もうまっ青
私にうつらなければ
いいのだが
ゴホッ
軽く
せき

byさたやん

### 怪獣王子の部屋


さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間にカードゲームに励んでいる。ちゃくちゃくとデュエルの世界に仲間をひきこむ日々

**お便り募集中!!**

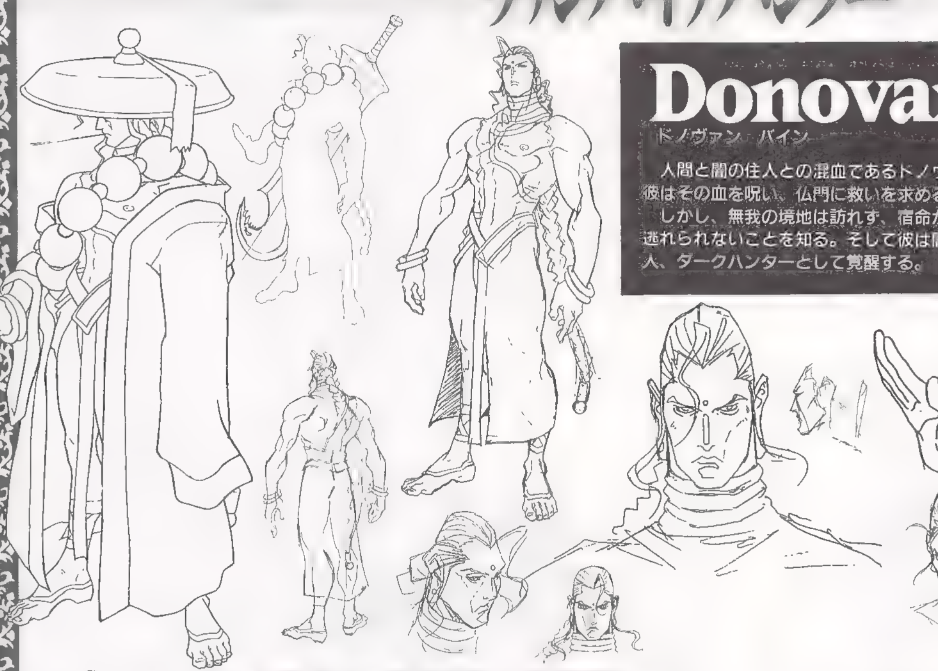
㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。
宛先は新声社㊝係。

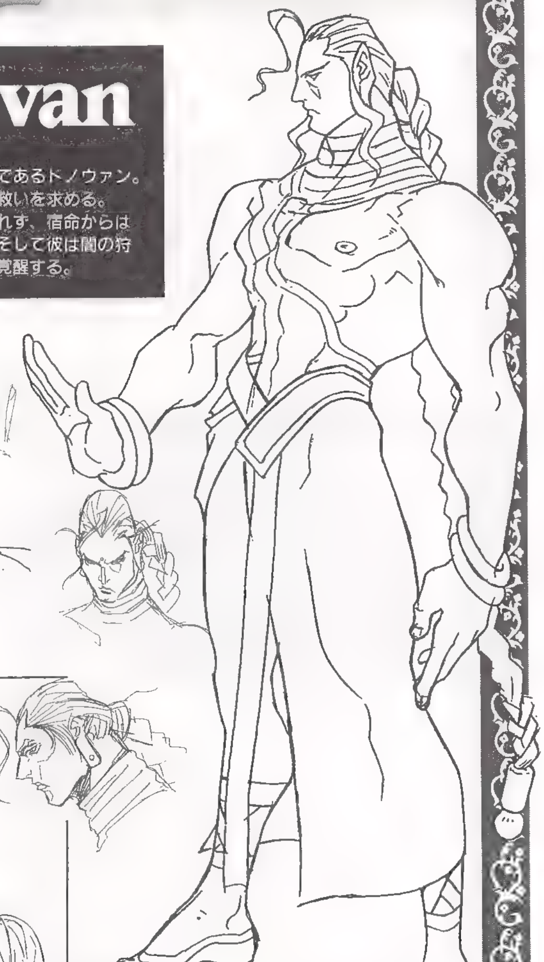
「ガンダムW」の池田＆村瀬コンビが「ヴァンパイアハンター」を初アニメ化。その設定資料大公開＆池田成監督インタビュー!!「セイヴァー」の設定も!!

［スタッフ］
監督・脚本：池田 成
キャラデザイン／作画監督：村瀬修功
音楽：大谷幸
アニメーション・プロデューサー：丸山正雄
アニメーション制作：マッドハウス
［キャスト］
デミトリ 大塚明夫 ドノヴァン 石塚運昇
モリガン／佐久間レイ
フェリシア／野上ゆかな
アニタ／矢島晶子 ザベル／山寺宏一

魔界からやってきた闇の住人、ダークストーカーたちが人間界に闇をもたらしてから100年。ある夜突然、魔界と人間界を隔てていた“扉”が再び開かれた！魔界の支配者にたんと闘いを挑む“ヴァンパイア”デミトリ、迎え撃つ“サキュバス（吸精鬼）”モリガン。そして、かれら闇の住人をすべて消し去ろうとする“ダークハンター”ドノヴァン。終わりなき壮絶な闘いが今始まる！







## Donovan
ドノヴァン・バイン

人間と闇の住人との混血であるドノヴァン。彼はその血を呪い、仏門に救いを求める。
しかし、無我の境地は訪れず、宿命からは逃れられないことを知る。そして彼は闇の狩人、ダークハンターとして覚醒する。

担当された声優さんが、最初に悪人声できたのでビックリしました。ただ、こういうのもアリなのかと、結構すんなり受け入れることもできました。彼は感情的にわかりやすいキャラですね。（池田監督）



## Anita
アニタ

生まれつき、強大な魔の「力」を持つ少女アニタ。その内なる力に翻弄され、すべての感情が消失してしまう。
アニタに自分と同じ運命を見い出したドノヴァンは、彼女と行動を共にすることに。

感情がない、という設定を聞いたときに、今までにない新しさを感じました。カプコンさんのほうから「セリフはもっとぶっきらぼうかな」などの指摘があり、非常に助けになりました。（池田監督）



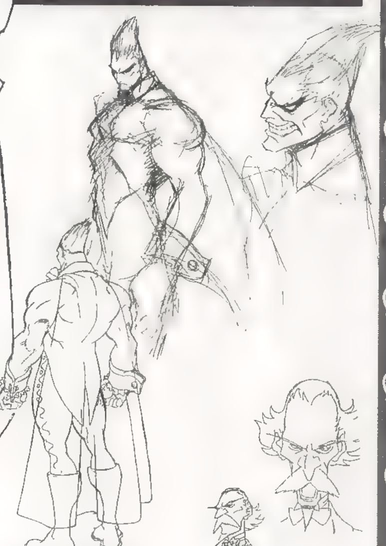
破壊的な性格でありつつ、その破壊性と貴族性がいっしょに存在する人格ですね。粗雑さなどとは、また違った意味で。彼のヒーロー的な部分は、その貴族的なところから出ているものではないでしょうか。（池田監督）

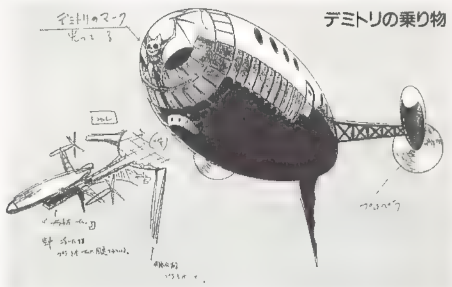


## Demitri

デミトリ・マキシモフ

「闇の貴公子」と呼ばれるマキシモフ家の当主。100年前ベリオールとの戦いに敗れ、人間界に飛ばされる憂き目にあう。以来、長き眠りについていたが、復活。魔界に攻め入る機会を狙っている。





デミトリの乗り物



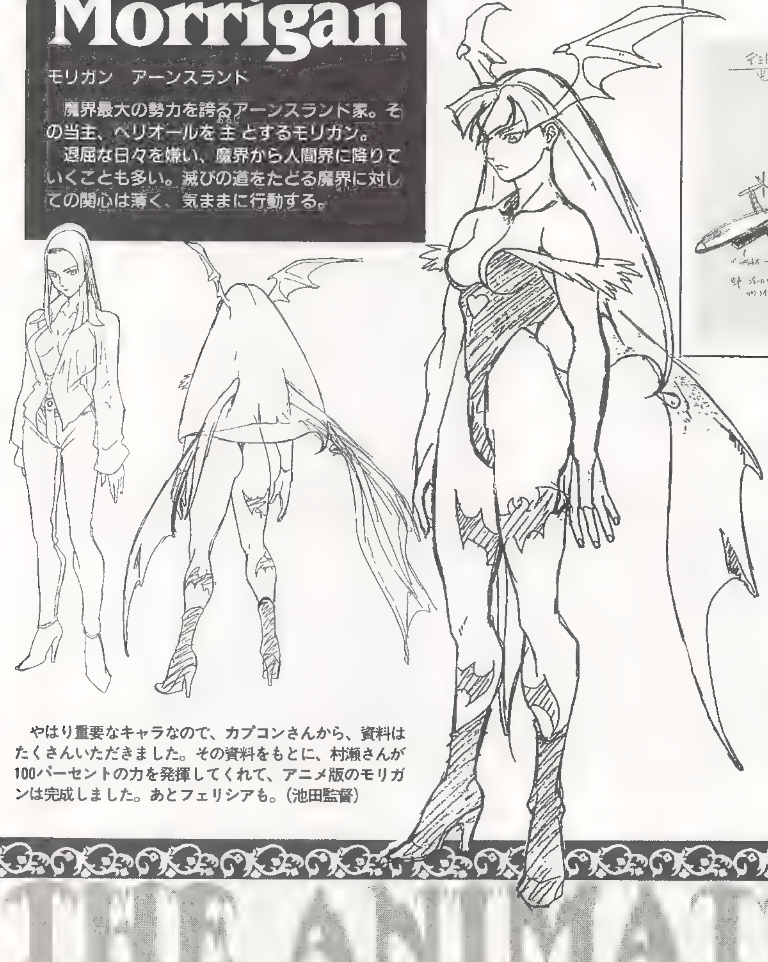
デミトリの執事

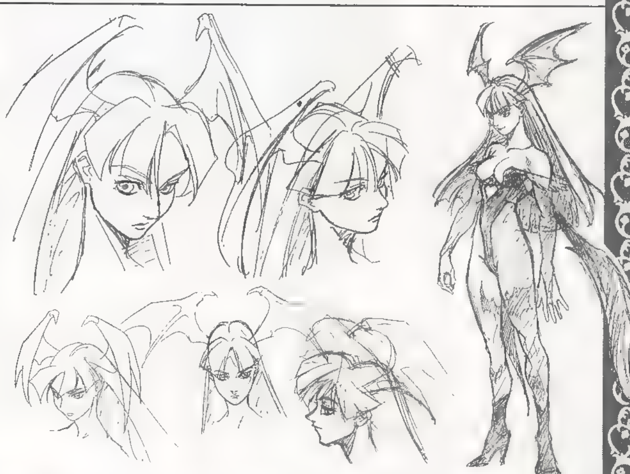
## Morrigan

モリガン　アーンスランド

魔界最大の勢力を誇るアーンスランド家。その当主、ベリオールを主とするモリガン。

退屈な日々を嫌い、魔界から人間界に降りていくことも多い。滅びの道をたどる魔界に対しての関心は薄く、気ままに行動する。





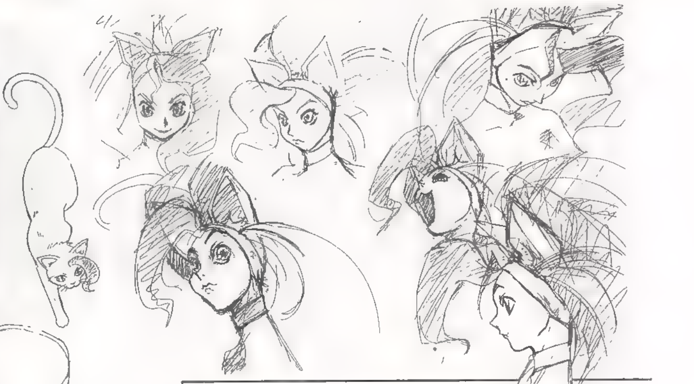
やはり重要なキャラなので、カプコンさんから、資料はたくさんいただきました。その資料をもとに、村瀬さんが100パーセントの力を発揮してくれて、アニメ版のモリガンは完成しました。あとフェリシアも。（池田監督）



## Felicia

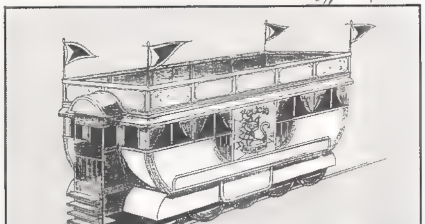
フェリシア

幼い頃から人間たちに差別の目を向けられ、幸少ない人生（猫生?）を送ってきたフェリシア。唯一人、彼女をかわいがってくれた教会のシスター・ローズの死後、一念発起。ミュージカルスターを目指す。

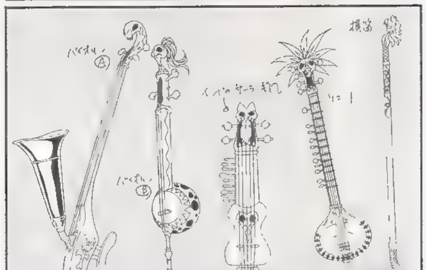




フェリシアは、ゲーム的にはかなり強いキャラだと聞いていたのですが、見た目がカワイイので、アニメ版は少し弱めに描いてしまいました。フェリシアファンの方々、ゴメンなさい。（池田監督）



ミュージカルの興行列車



ザベル楽器類







ル・マルタ



ザベルは、だまされているという哀しさと、それをはねかえしていくバイタリティ、破壊性といったところ、彼の持つバックストーリーが少しでもにじみ出ればと思って描きました。（池田監督）

## Zabel

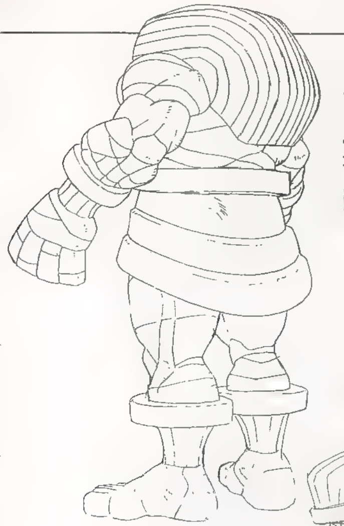
ザベル・ザ・ロック

通称ゾンビロッカー。より強大で邪悪な力を得るために、帝王オゾムの命令でダークストーカーズ抹殺を図る。

クールでキザな一面を見せるが、性格は悪い。超獣ル・マルタを従えている。



THE ANIMATED SERIES





結構、扱いにくいキャラクターではありますね。しかし、フォボスとアナカリスは、結構動かしてみたいキャラでもあるんです。巨大なものが身軽に動く面白さもあると思いますし、やってみたいですね。（池田監督）

## Victor

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム

狂信的科学者ゲルデンハイム博士により生み出された、人造人間。実験中、落雷のショックで博士は死亡。しかし、それと引き換えにして、ビクトルに生命が宿る。超怪力と帯電した肉体を武器に戦う。



アニメ的に手足が大きくなるというのを、先にゲームでやられちゃったんですね。それをそのまま描いてもいいんですけれども、それになにか加えられないかと、現在模索している最中です。（池田監督）





## Anakaris

アナカリス

時をさかのぼること5000年前。巨大な王国を築き上げた一人の王が、死を迎えていた。しかしそれは、不滅の魂を持つアナカリスにとって、何ら問題となるものではなかった。復活のファラオ。そう、それがアナカリス…。

## Gallon

ガロン

呪われた人狼の血を持つ格闘家。その血の呪いを解く方法はただ一つ。「おのれの限界を超える」ことであった。精神的、肉体的な限界を超えるため、今日もガロンは戦いに挑む。



ワーウルフとしての躍動感が出るように注意しています。動きつづけるボリュームのあるシッポにも注目しているのですが、アニメーションの予算もかぎられていますので…。（池田監督）



オルバスは、見た目が二の線に見えるんですけれども、戦い方が二の線に見えないんです。でも、そういうものをリアルに考えたとき、“それでもカッコイイ”という演出をすることは、それはそれで新鮮かもしれないですね。（池田監督）

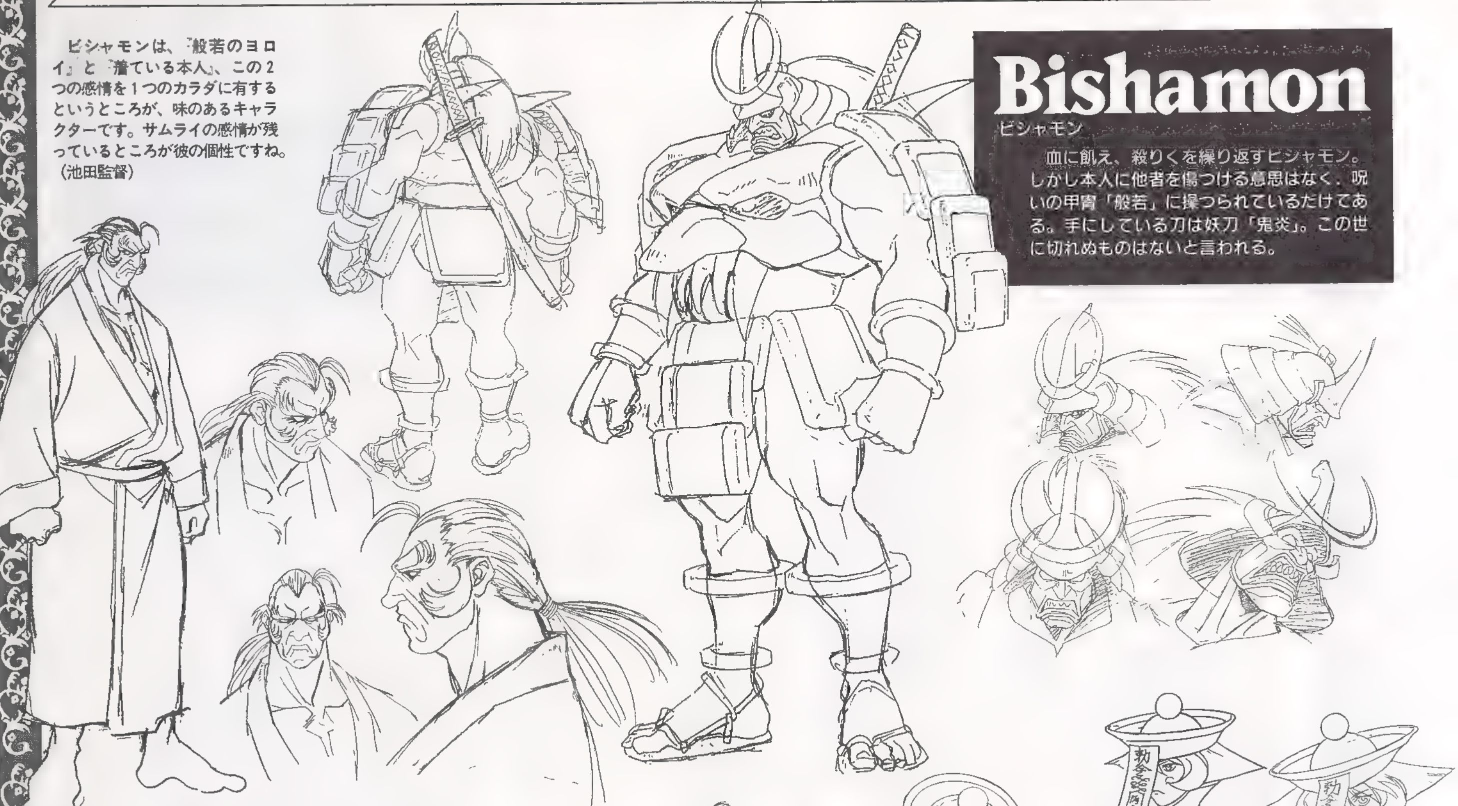


## Aulbath

オルバス

水中帝国の若き王オルバス。彼らの住む国は、アマゾンの奥深くの地底湖に存在した。ところがある日、謎の地殻変動と湖底火山噴火により、帝国は壊滅してしまう。原因究明と生き残りを探すため、オルバスは地上へ。

ビシャモンは、『般若のヨロイ』と『着ている本人』、この2つの感情を1つのカラダに有するというところが、味のあるキャラクターです。サムライの感情が残っているところが彼の個性ですね。（池田監督）



## Bishamon

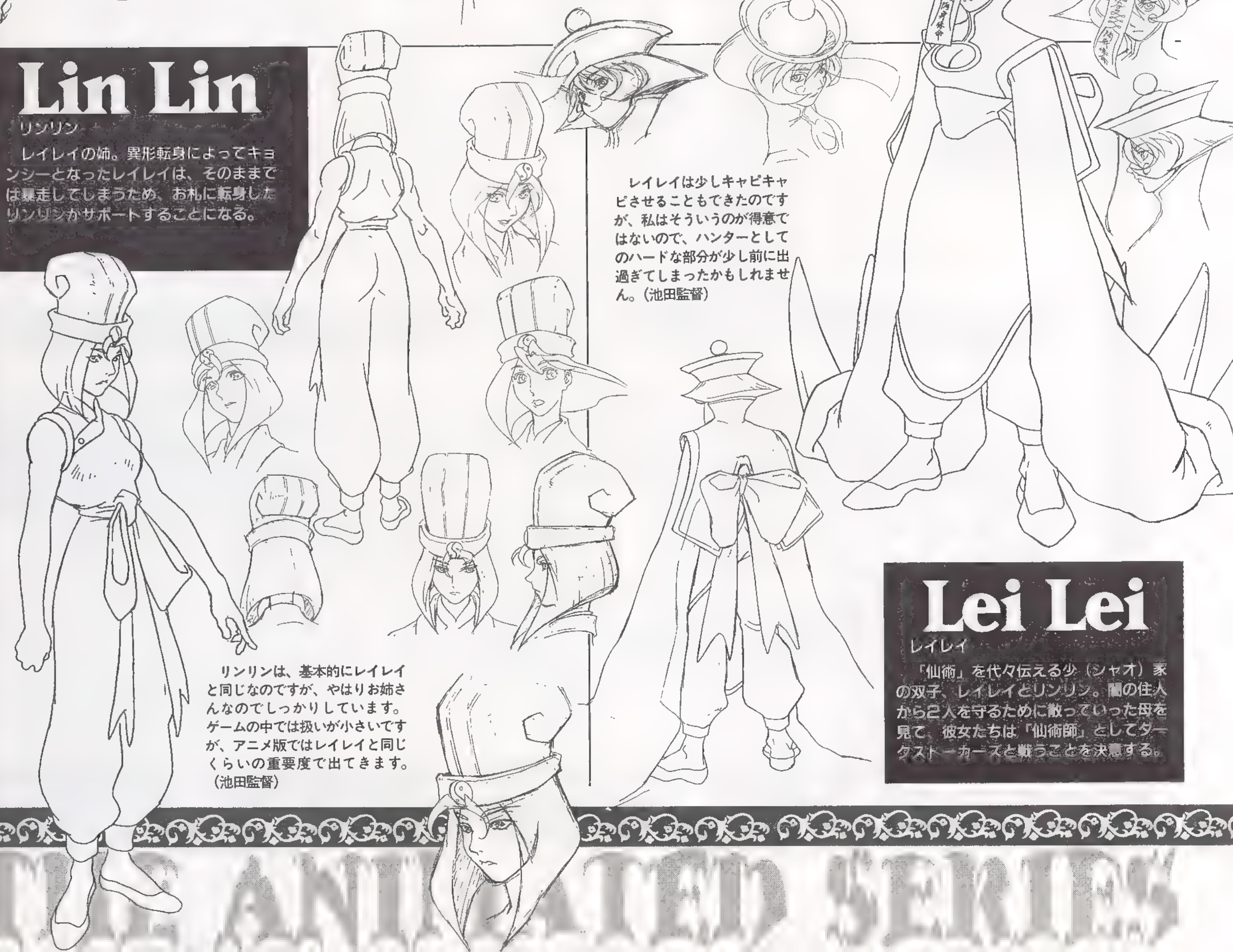
ビシャモン

血に飢え、殺りくを繰り返すビシャモン。しかし本人に他者を傷つける意思はなく、呪いの甲冑「般若」に操つられているだけである。手にしている刀は妖刀「鬼炎」。この世に切れぬものはないと言われる。

## Lin Lin

リンリン

レイレイの姉。異形転身によってキョンシーとなったレイレイは、そのままでは暴走してしまうため、お札に転身したリンリンがサポートすることになる。



レイレイは少しキャピキャピさせることもできたのですが、私はそういうのが得意ではないので、ハンターとしてのハードな部分が少し前に出過ぎてしまったかもしれません。（池田監督）

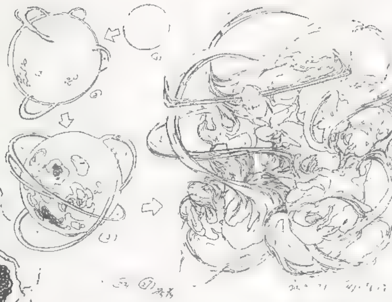
リンリンは、基本的にレイレイと同じなのですが、やはりお姉さんなのでしっかりしています。ゲームの中では扱いが小さいですが、アニメ版ではレイレイと同じくらいの重要度で出てきます。（池田監督）

## Lei Lei

レイレイ

「仙術」を代々伝える少（シャオ）家の双子、レイレイとリンリン。闇の住人から2人を守るために散っていった母を見て、彼女たちは「仙術師」としてダークストーカーズと戦うことを決意する。





「ヴァンパイアハンター」の中で一番世界が違うので、“これがいてこそのヴァンパイアハンター”という世界を作るのが大変です。また、アニメに登場する時に、「これぞラスボス」というゲームの雰囲気に負けないものを、と思っています。(池田監督)



# Pyron

パイロン

銀河の中心近く、高度な知的生命体の住む星、ヘルストーム星。究極の進化を遂げた生命体として、この星からパイロンが生まれた。

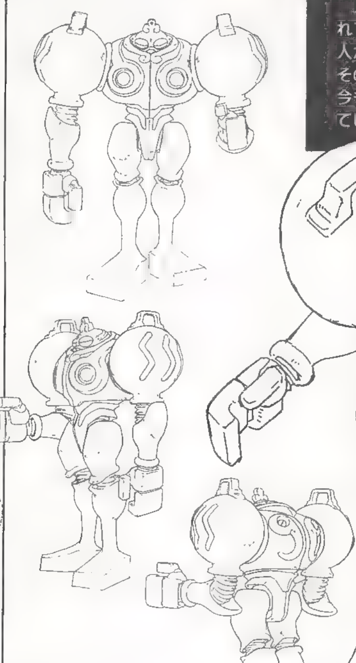
それから2億年。不定形生命体パイロンは、ついに地球に降り立つ。

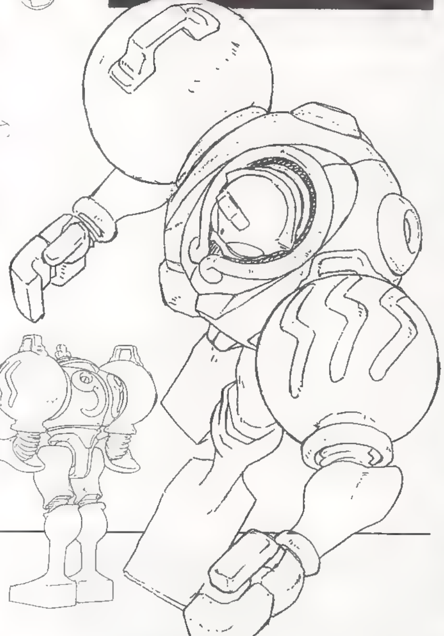
最初にカプコンさんからは“液体金属”と言われていて、それで演出も何パターンか考えたんです。しかし、ただでさえスゴいのに、ちょっととんでもなくなるので、無難な変形に落ち着きました。(池田監督)

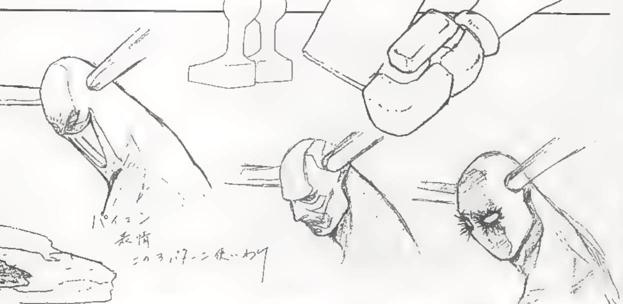
# Phobos

フォボス

人類誕生以前より地中深くに埋もれていた超科学の産物を、古代マヤ人が利用してフォボスを作り上げた。その数なんと数千におよぶ。主なき今も、フォボスのプログラムは生きていた。全生命抹殺の命令が……。







# 池田成監督インタビュー

## ゲームの作り方を見習うべきだ



**SATOSHI IKEDA**

東京造形大学出身（映像専攻）。造形大講師の紹介で、あにまる屋に絵コンテマンとして入社。初絵コンテは「ドラえもん」。初演出は「機甲界ガリアン」。代表作「ガンダムW」、OVA「緑山高校甲子園編」

まず、今回「ヴァンパイアハンター」の監督になった経緯をお聞かせください。

「今回は、『ストリートファイターII ザ・ムービー』の経験もあって、キャラクターデザインの村瀬さんが先に決まっていたんです。それで、監督を誰がやるかといったときに、以前一緒にやった池田というのが、『ガンダムW』を、今プラプラしているらしいから、そいつにしよう、と決まったみたいです（笑）。村瀬さんも押してくれたみたいで」

ゲームのアニメ化ということに関して、難しさはなかったですか。

「やはり、格闘ゲームはみんながヒーローで、みんながかっこよく、主役なんですよね。でも戦うことによって勝者と敗者が生まれてしまいますし、そのへんは難しいところです。ただ、今回は特に、ストーリーよりも、キャラクターのからみ、格闘を重視したところはあります。

ただ、『ヴァンパイアハンター』というゲームに関していえば、最初に村瀬さんとも話したんですが、『ストII』に比べてはるかに簡単だろう、という話は出ました。アニメでは、殴ったとき、骨が砕けたりするのをリアルに演出するよりも、派手な立ち回りのほうを描くのが得意なんです。その分、アニメーションのダイナミズムを引き出すのに、より適した素材だろうと思ったからです」

カプコンさんと一緒にやることに関してはいかがでしたか。

「非常に勉強になりました。以前カプコンのスタッフの方たちと話をする機会があったのですが、そのときに、キャラクターに対して非常に情熱をもって作られていると感じました。「ストII」のリュウについては「これまでに同じものはないタイプのキャラクターなんです。」とうかがい、思い入れの強さに驚いたことがありました。執着心、情熱を持ち新しいキャラクターを練りこんでいくやり方を、アニメ界はもっと見習うべきだと思います。もちろん僕自身も、そのことを強く言い聞かせています」

村瀬さんのキャラクターはいかがでしたか。

「村瀬さんのキャラクターというのは、出来た時点で、もう非常に完成された性格と存在感を持っているんです。僕はそれにいかにして、より活躍できるかを考えるのが仕事だと思ってます。

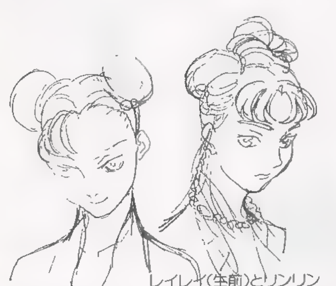
あと、こういう仕事では、村瀬さんは原作を描いた人のクセを拾うのがウマいんですよ。描かれたキャラクターを似せるのではなく、描いた人のアゴの描き方、立ちポーズのクセなどをつかまえて真似るんです。だから『ストII』のときも、ゲームキャラを作られた方の個性が絵にはっきり出ていましたから、非常にやりやすい、と言って仕事を受けたようです。それが、今回もいい感じでカプコンキャラの表現につながったと思います」

最後にファンの方々に一言。

「現在四巻目のストーリー構成、特にパイロンの扱いで苦労していますが、ゲームの緊張感を画面に生かすようスタッフ一同努力してますので、皆さん見てください」







レイレイ（生前）とリンリン

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
TM

**なんと、最新作「ヴァンパイアセイヴァー」の設定資料・原画も一挙公開！カプコンさんのコメントも収録!!**

ヴァンパイアシリーズ最新作「ヴァンパイアセイヴァー」が遂に登場します。残念ながら、ドノヴァン（&アニタ）・フォボス・パイロンは登場しませんが、強力な新キャラクターが4体登場！燃えないわけがない！ってくらい美麗で妖しい、魅力的なキャラクターに仕上がっています。ＯＶＡのほうも、すごく良い作品になってますので、ヴァンパイアファンは絶対見てくださいね！　カプコンAM広告宣伝担当　尾島氏





## リリス
欲望の迷い子

ベリオールによって封印されていたモリガンのもうひとつの「魂」。かりそめの体を得て、300年の虚ろを埋めるべく闇の空に妖しく踊る。



## モリガン
影と彷徨（さまよ）うリビドー

魔界の覇者の肩書を捨て気ままに生きる夢魔。新たな舞台に刺激の匂いを嗅ぐ。



## デミトリ
気高き魔の眷属（けんぞく）

モリガンとの魔界王の座をかけた戦いを一時休戦。冥王に真の統率者の力を示す。



## フェリシア
踊るプリティービースト

大スターとなった彼女を襲う突然の召喚劇。喜びの日々に戻るため野生を解放する。



## サスカッチ
氷点下の力自慢

ある日突然村人が消え去る。大切な仲間を取り戻すため意気揚々と魔次元に赴く。



## ザベル
地獄のメインイベンター

ジェダ再生とともにオゾムの力も消滅。新たな力を得るべく魔次元に降り立つ。



## レイレイ
霊幻姉妹ふたたび

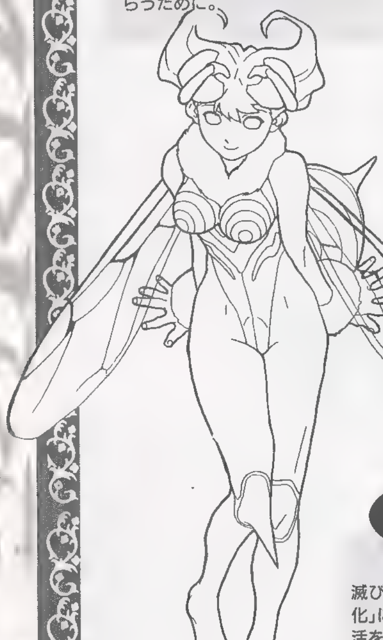
転生後の未来から召喚された異形転身術の姉妹。謎の女性の導きをうけ魔に抗する。

# ヴァンパイアセイヴァー

## キュービィ

ジェダとともに「魂」収集のために働く妖蟲、ソウルビー族の長。命の蜜のあるところ彼女らは現れる。本能のままに群れ、襲い、くらうために。

魂に群れなす妖蟲



## ガロン

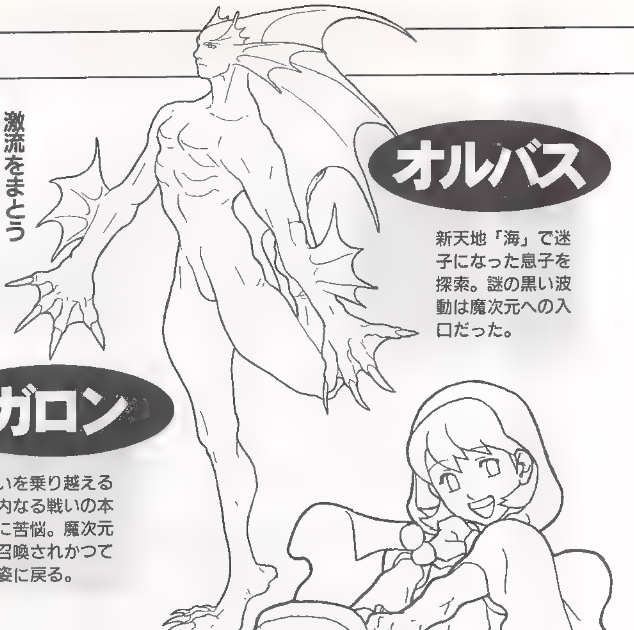
苦悩に吠える牙



呪いを乗り越えるも内なる戦いの本能に苦悩。魔次元に召喚されかつての姿に戻る。

## オルバス

激流をまとう帝（みかど）



新天地「海」で迷子になった息子を探索。謎の黒い波動は魔次元への入口だった。

## バレッタ

ラブリンハンター



魔族顔負けの「黒き魂」の持ち主、人間界きっての超一流ダークハンター。
その無垢な容貌さえも武器にして、散歩の道すがら魔物どもを狩りまくる！

## ビシャモン

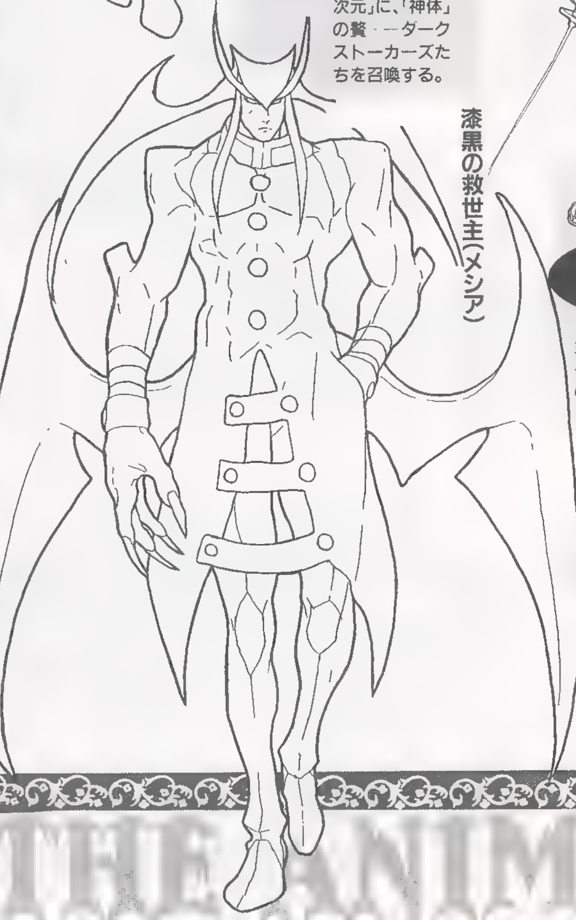
返り血に嗤（わら）う甲冑



主を離れ、主の名を騙る呪いの甲冑。魔界中の魂をくらい尽くすべく妖刀をふるう。

## ジェダ

漆黒の救世主（メシア）



滅びゆく魔界を「吸収一体化」によって救済すべく復活をとげた憂いの冥王。
救いの舞台「魔次元」に、「神体」の贄―ダークストーカーズたちを召喚する。

## アナカリス

黄金の絶対神



時を超えて再び召喚された聖王。不朽の国家創世のため臣民獲得の戦いに参じる。

## ビクトル

哀を抱く人造人間



妹エミリーの死で芽生えた悲しみの感情。再生を願い「魂」集めのために戦う。



TAMAYA特選おすすめセット！
鉄拳3とストリートファイターⅢが新しいシステムで新登場
「鉄拳3&筐体2台」セット
￥798,000
分割 ￥30,000×36回
￥24,500×48回
￥21,200×60回
※他に送料が必要です
「鉄拳3(ハーネス付)
+25インチモニターセット
通販特価 ￥352,000
(送料・税込)
分割￥33,200×12回
￥18,000×24回
￥12,800×36回
鉄拳3&ブラストシティ(新品)
ハーネス付
￥488,000
分割 ￥25,800×24回
￥18,300×36回
￥14,900×48回
鉄拳3(PCB)ハーネス付
￥277,000(送料・税込)
分割 ￥26,100×12回
￥14,200×24回
￥10,100×36回
ストリートファイターⅢ
スーパーベガセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
スーパーベガ21
特製ハーネス
通販特価(送料・税込)
￥320,000
初回￥31,140 ￥30,100×11回
初回￥17,680 ￥16,400×23回
初回￥15,120 ￥11,600×35回
ストリートファイターⅢ
シグマセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
シグマAV5000
Σ8000ターボ×2
ハーネス、ASコード
通販特価(送料・税込)
￥315,000
初回￥29,880 ￥29,700×11回
初回￥18,410 ￥10,100×23回
初回￥12,040 ￥11,500×35回
ストリートファイターⅢ
ベガJrセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
バナカスタム
ハーネス
通販特価(送料・税込)
￥290,000
初回￥27,780 ￥27,300×11回
初回￥15,160 ￥14,900×23回
初回￥10,640 ￥10,600×35回
ストリートファイターⅢ
ボードマスターセット
ストリートファイターⅢ
マザーボード
ボードマスター
ハーネス
通販特価(送料・税込)
￥308,000
初回￥29,656 ￥29,000×11回
初回￥16,672 ￥15,800×23回
初回￥13,328 ￥11,200×35回
ストⅢ+ウォーザード
スーパーベガセット
ストリートファイターⅢPCB(新品)
ウォーザード（ロムキット中古）
Sベガ21
ハーネス
ステレオコード
新品
通販特価(送料・税込)
￥345,000
初回￥33,040 ￥32,500×11回
初回￥18,630 ￥17,700×23回
初回￥13,020 ￥12,600×35回
ストⅢ+ウォーザード
シグマセット
ストリートファイターⅢPCB(新品)
ウォーザード（ロムキット中古）
ΣAV5000、Σ8000×2
ハーネス、ASコード
ステレオコード
新品
通販特価(送料・税込)
￥340,000
初回￥32,880 ￥32,000×11回
初回￥19,360 ￥17,400×23回
初回￥13,440 ￥12,400×35回
ストⅢ+ウォーザード
ベガJrセット
ストリートファイターⅢPCB(新品)
ウォーザード（ロムキット中古）
ベガJr
ハーネス
ステレオコード
新品
通販特価(送料・税込)
￥315,000
初回￥29,880 ￥29,700×11回
初回￥18,410 ￥16,100×23回
初回￥12,040 ￥11,500×35回
ストⅢ+ウォーザード
ボードマスターセット
ストリートファイターⅢPCB(新品)
ウォーザード（ロムキット中古）
ボードマスター
ハーネス
ステレオコード
新品
通販特価(送料・税込)
￥333,000
初回￥31,556 ￥31,400×11回
初回￥17,622 ￥17,100×23回
初回￥14,728 ￥12,100×35回
アップスキャンコンバーター
XRGB-1 ￥28,800
通販特価(代引、送料、税込)
￥28,000
ディスプル(XRGB-1の廉価版) 定価￥19,800
通販特価￥18,800
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質なゲーム画面が楽しめます(N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応)。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。
RAS-HD ￥14,500
(PS,SSアダプター付)
MSX用アダプター ￥2,500
3チャンネルセレクター ￥4,500
4チャンネルセレクター ￥5,000
SF、MD、SS、ネオジオ対応。☆業務用バーチャファイター2対応。☆15Pしかない RGB15KHz対応モニターに21Pを増設。
対応機種 X68Kモニター、PC-TV45X・35X FMタウンズ他社モードオートシンク以上の15khzモニタ
Qサウンドステレオボード ￥4,800
ACアダプター ￥500
アストロシティ用 ￥14,800
21P用4chセレクター ￥5,000
21P接続コード ￥4,000
VEGA JR(DX) 特価
サターン用コード2P用) ￥8,000
プレイステーション用コード（2P用） ￥8,000
シグマセット AV-5000 Σ8000ターボ（メス×2） 特価
サターン用コード ￥4,000 メガドライブ用コード ￥2,000
スーファミ用コード ￥4,000 PCエンジン用コード ￥2,000
プレイステーション用コード ￥4,000
ボードマスター 特価
サターンコード ￥4,000
ベガJR. ￥29,800
サターンコード￥8,000
プレイステーションコード￥8,000
バーチャファイター3
(ブラスト込)
￥898,000(新品)
分割 ￥33,800×36回
￥22,900×60回
バーチャファイター3
(ブラスト込)
￥597,000(送料・税込)
(中古)
分割 ￥30,600×24回
￥21,800×36回
￥17,700×48回
民生品高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-29HV3 ￥285,000（税別）
SF,SS,PS,ネオジオ,アーケードゲームのRGB出力に対応します。
通販特価 ￥225,000
(送料・税込)
初回￥21,500 ￥21,200×11回
〃 ￥13,150 ￥11,500×23回
〃 ￥9,100 ￥8,200×35回
高画質モニター
ソニープロフィールプロ
KX-21HV1S ￥174,000（税別）
通販特価 ￥158,000
(送料・税込)
RGB21P付
プリント倶楽部2
スタンプクラブ
ネームクラブ
レンタルも扱っています
お買得基板
X-MEN vsストリートファイター（ロム） 65,000
デッドオアアライブ（ハーネス付） 258,000
ラストブロンクス（ハーネス付） 158,000
ウォーザード 85,000
ストリートファイターEX 165,000
バーチャファイター2.1（ハーネス付） 85,000
サイキックフォースEX 48,000
マーブルスーパーヒーローズ（ロム） 22,000
カプコン
サイバーボッツ（ロム） 28,000
ストゼロ2（ロム） 8,000
ストZERO2α（ロム） 38,000
ストリートファイターZERO（ロム） 5,000
闘神伝2 25,000
19XX（ロム） 25,000
ヴァンパイアハンター（ロム） 12,000
ナムコ
エメラルディア 2,000
スーパーワースタ'95 3,000
ゼビウス3D／G 35,000
ソウルエッジ（Ver1） 35,000
ソウルエッジ（Ver2） 45,000
ダンクマニア 25,000
鉄拳2（A）（ハーネス付） 68,000
鉄拳2（B）（ハーネス付） 88,000
ドラゴンバスター 18,000
ドルアーガの塔 48,000
パックマニア 20,000
コナミ
クォース 3,000
スラムダンク 15,000
出たな!!ツインビー 5,000
バーサスネットサッカー（ロム） 58,000
パワフルプロ野球 38,000
セガ
ゴールデンアックスⅡ（ロム） 5,000
コラムスⅡ 3,000
サンドアール（ロム） 3,000
蒼穹紅蓮隊（ロム） 28,000
ダークエッジ 15,000
ダイナマイトベースボール（ロム） 10,000
デカスリート（ロム） 35,000
タイトー
スーパーマン 8,000
ダライアス外伝（ロム） 8,000
パズルボブル2（ロム） 8,000
フェニックス 8,000
レイストーム 85,000
レイフォース 25,000
その他
アンダーカバーコップ 20,000
ウルトラマン 3,000
ギャルズパニック3 25,000
上海Ⅲ 25,000
セーラームーン 18,000
デスブレイド 15,000
ドラゴンボールZ 12,000
ポパイ（海外） 12,000
ボンバーマン 5,000
ムスタング 8,000
レディバグ 12,000
新製品(予約受付中)
ストリートファイターⅢ 245,000
クイズセーラームーン 156,000
鉄拳3（ハーネス付） 268,000
Gダライアス 未定
ストリートファイターEXプラス 未定
マジカルドロップ3 88,000
ヴァンパイアセイバー 未定
TMGC
TMゲームクラブ
(株)TAMAYA
TEL.03-3472-8511/FAX.03-3472-8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10
営業時間：平日AM9:30～PM6:30／日祝AM10:00～PM5:00 年中無休
振り込先：第一勧業銀行笹塚支店 普通1982824(株) 玉屋商品センター
(株)TAMAYA
★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。
TAMAYA
北品川
京急
JR品川駅
15号線

㈱ティー・エム・シー ジャパン Presents

# 基板 タイムマシン 基板

## 在庫処分

（持ってけドロボー）

| | |
|---|---|
| SDI（純正P付） | 98,000 |
| アサルト（純正P付） | 38,000 |
| Dベースボール（ロムP付） | 25,000 |
| ファンタジーゾーン | 12,000 |
| 進め対戦ぱずるだま | 10,000 |
| 対戦ぱずるだま（ロム） | 1,000 |
| 森口クイズ（ロム） | 1,000 |
| デローンデロデロ（ロム） | 1,000 |
| ドラゴンボールXRVS（ロム） | 1,000 |
| レッスルフェスト | 300 |
| 殿様の野望2 | 2,000 |
| サイドアームス | 8,000 |
| 対戦ぱずるだま（ロム） | 500 |
| ツインビーヤッホー（ロム） | 1,000 |

## ヴァンパイアセイヴァー　予約受付販売中

（TEL）

ヴァンパイアセイヴァー
ストリートファイター3
バトルサーキット
X-MEN vs ストリートファイター
D&D　ミスタラ
D&D　ドゥーム
ストリートファイターEX
19XX
ストZERO2アルファ
虹色町の奇跡
Gダライアス
マジカルドロップ3

（TEL）

鉄拳3
ときメモおしえてYour Heart
ブランニュースターズ
VF2．1
ラストブロンクス
バーチャロン（P付）

＊価格リストは、毎月15・30日前後に発行している物が1番正確です。
＊下記の価格リストは、1ヶ月前のリストから抜粋した物です。売切れ価格変動には御容赦下さい。

## 買い取り

（とりあえず電話してみて下さい）

| | |
|---|---|
| X-MEN vs ストリートファイター | ??,000 |
| ストゼロ2アルファ | ?,000 |
| CP2ソフト全般 | ??,000 |
| デカスリート | ?,000 |
| 雀々しましょ | ??,000 |
| E雀ハイスクール | ??,000 |
| ファイナルロマンスR | ??,000 |
| 鉄拳2Ver.B | 7?,000 |
| 忍者ウォーリアーズ | 7?,000 |
| バーチャロン | ???,000 |
| ウォーザード | ??,000 |

上記以外の基板も高額買い取りします。
最後にTELしてみるべし

## 麻雀&クイズ

| | |
|---|---|
| そこぬけ対戦ゲーム | 10,000 |
| ヘベレケのポプーン | 8,000 |
| 麻雀学園2 | 2,000 |
| プニッキーズ | 6,000 |
| 逆転パズル番長 | 8,000 |
| だるま道場 | 5,000 |
| ドンデンラバー | 20,000 |
| カプコンワールド2 | 3,000 |
| 殿様の野望2 | 2,000 |
| がんばれギン君 | 6,000 |
| リアル麻雀PVI | 20,000 |
| トリプルウォーズ2 | 8,000 |
| キララスター（PCB） | 32,000 |
| ときメモ対戦ぱずるだま（ロム） | 18,000 |

## アクション&格闘

| | |
|---|---|
| バイオレントストーム | 33,000 |
| クラックダウン | 30,000 |
| ライトブリンガー | 22,000 |
| ダークシール2 | 8,000 |
| カルノフ | 28,000 |
| チャタンヤラターシャンク | 15,000 |
| ウォーザード | 85,000 |
| ダークエッジ | 15,000 |
| ストZERO2アルファ（ロム） | 44,000 |
| X-MEN vsストリートファイター(ロム) | 78,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | 12,000 |
| キングオブドラゴンズ | 18,000 |
| ゴウカイザー | 6,000 |
| 神凰拳 | 6,000 |

## オールド

| | |
|---|---|
| スーパースティングレイ | 40,000 |
| カメレオン | 35,000 |
| ドンキーコングJR | 20,000 |
| マリオブラザーズ | 15,000 |
| スティンガー | 18,000 |
| フライボーイ | 20,000 |
| カロリー君VSモグラニアン | 25,000 |
| シンドバットミステリー | 25,000 |
| テラクレスタ | 7,000 |
| フラワー | 6,000 |
| MrDOユニコーン | 15,000 |
| ダンガー | 15,000 |
| 風船割り | 130,000 |
| スペースバトル | 50,000 |

## シューティング

| | |
|---|---|
| バトルガレッガ | 43,000 |
| ストライカーズ1945 | 45,000 |
| 大王 | 25,000 |
| ノストラダムス | 10,000 |
| ガンネイル | 12,000 |
| サンダードラゴン2 | 23,000 |
| 19XX（ロム） | 30,000 |
| USネイビー | 13,000 |
| エリア88 | 35,000 |
| エイトフォース | 13,000 |
| 空牙 | 20,000 |
| スカルファング | 20,000 |
| XEXEX | 23,000 |
| グラディウス2 | 18,000 |

## 大型

（基本的にPCBのみ、キット売もあります）

| | |
|---|---|
| ウイニングラン91（2枚PCB） | 3,000 |
| タイトルファイト | 8,000 |
| アフターバーナー1 | 12,000 |
| サイバースレッド | 4,000 |
| ターボアウトラン | 20,000 |
| ポールポジション2 | 2,000 |
| ラッドラリー | 12,000 |
| ウォーリーヤーブレード | 10,000 |
| G-LOC | 20,000 |
| ファイナルラップ2 | 20,000 |
| エアーインフェルノ | 15,000 |
| ドラゴンガン（G付） | 20,000 |
| 電脳戦機バーチャロン（バーサスパネル付） | 160,000 |

## ハード&筐体

| | |
|---|---|
| セガ　ブラストシティ（新品） | ￥220,000 |
| カプコン　インプレス（新品・2L12B・29インチ） | ￥148,000 |
| ナムコ　コンソレット18（中古・2L6B） | ￥15,000 |
| セガ　エアロシティ（中古・パネル新品） | ￥35,000 |
| ジャレコ　ポニーMk3（中古・2L12B・25インチ） | ￥19,000 |
| 29インチモニター＊（中古） | ￥50,000 |
| 26インチモニター＊（中古） | ￥20,000 |
| 25インチモニター＊（中古） | ￥20,000 |
| 18インチモニター＊（中古） | ￥15,000 |

＊印が付いているモニターは、24Kh/z(高解)対応です。

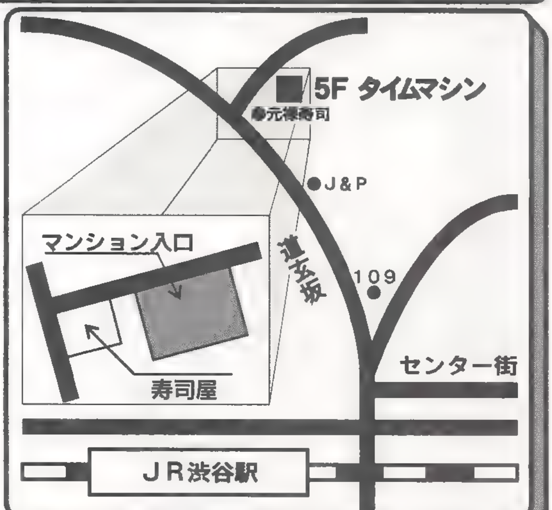
## RGBビデオアンプダッシュ（完成品）￥9800

家庭用ゲームのRGB信号を業務用モニターに、直に入力するとRGB信号が弱い為、発色が悪かったり全体が白くボケてしまう事があります。

その様な時は、この「ビデオアンプ」を使って下さい。大抵は奇麗に映ります。

＊注意＊

作動用電源として、コントロールBOX・筐体内の電源を使うので、どちらかをお持ちでないと、御使用出来ません。電源取り付け工作も行っておりますが、別料金が掛ります。




★分割・ローンでもOK！　これで高額商品があなたの手元へ。詳しくは、電話でお尋ね下さい。
★価格リストはハガキでお申し込みください。不定期発行ですが、無料でお送りしています。
★在庫・価格は常に変動しています。電話・来店でご確認の上、注文してください。
★各種筐体(大型筐体も含む)は在庫確認の際にサイズをお知らせ致しますので、筐体が搬入可能かを確認の上、注文してください。
★お買い上げの基板は全て着払い(代引きは除く)でお届けします。
★通信販売は、「銀行振込」「銀行書留」「コレクトサービス」の3種類があります。ご注文の際にはっきりと指定してください。
★コレクトサービス(代金着払)は高額な品物ほど手数料がかかり割高になりますので気を付けてください。
★ハーネス等の製作・質問もやってマス。気軽にTELください。
★大型筐体ジャンクパーツ(ハンドル・スティック・シフトギア・アクセル・ブレーキペダル等)も店内で販売してるから、是非！絶対!!に御来店ください。

業者の方、大型筐体の輸出入等のお問い合わせは
TEL:0423-28-2322　㈱ティー・エム・シー　ジャパンまで。

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-15-1
ノア道玄坂517号室
TEL.03-3462-4541
年中無休 営業時間／11:00AM～7:00PM

# 便利な分割払いもやってます!!

LOTUS PRESS GAME WORLD

その場で買い買い物ができます。もちろん、通販のクレジットもOK!ボーナス一括、最長36回までOK!




## 基板買い取り始めました!

価格はTELにてお問い合わせ下さい

### アーケード基板買い取りリスト

**[カプコン]**
- ストZERO2
- ヴァンパイアハンター
- サイバーボッツ
- エイリアンVSプレデター
- X-MEN
- ダンジョンズ&ドラゴンズ
- ヴァンパイア
- ストリートファイターEX
- 19XX
- 虹色町の奇跡
- スーパーパズルファイターⅡX
- スターグラディエーター
- ストⅡムービー
- パワードギア
- ウォーザード
- ダンジョンドラゴン2
- マーヴルスーパーヒーロー
- ストZERO2
- ストZERO2アルファ
- X-MENvsストリートファイター
- 闘神伝2

**カートリッジ**
- ダンジョンズ&ドラゴンズ
- ストZEROアルファ
- マーヴルスーパーヒーローズ
- エイリアンプレデター
- サイバーボッツ
- ダンジョンドラゴン
- X-MENvsストリートファイター

**[コナミ]**
- サッカースーパースター
- ハイパーアスリート
- サラマンダ 2
- 究極戦隊ダダンダーン
- 対戦ぱずるだま
- ツインビーヤッホー
- メタモルフィックフォース
- バイオレントストーム
- GIジョー
- ミスティックウォリアーズ
- 極上パロディウス
- サンセットライダース
- ゼクセクス
- セクシーパロディウス
- バーサスネットサッカー
- X-MEN
- ガイアポリス
- ドラグーンマイト
- サンダークロスⅡ
- スラムダンク2ケーブル

**[セイブ]**
- 雷電ファイター
- ゼロチーム
- 雷電
- 雷電Ⅱ
- 雷電DX
- バイパーフェイズワン

**[タイトー]**
- ダライアス外伝
- バブルシンフォニー
- バブルメモリー
- スーパーフットボールチャレンジ
- サイキックフォース
- ライトブリンガー
- アラビアンマジック
- パズルボブル2
- 龍神
- サイレントドラゴン
- 究極タイガーⅡ
- サイキックフォースEX
- ラスタンサーガ
- ラスタンサーガⅡ
- パズルボブルⅢ
- パズルボブルⅡX
- ファイターズインパクト
- レイストーム

**[データイースト]**
- ナイトスラッシャー
- エドワードランディー
- ポケットギャルDX
- キャプテンアメリカ
- グレートラグタイムショー
- ヘビースマッシュ
- バックファイア
- ジョー&マックリターン
- ウルフファング
- ダンクドリーム95(ケーブル)
- サンダーゾーン
- ロボコップ2
- 空牙
- 空牙外伝
- ダークシール2
- ダークシール
- ファンキーJET
- タンブルポップ
- ロボコップ
- デスブレイド
- アベンジャー

**[ナムコ]**
- ナムコクラシックver2
- 鉄拳ⅡB
- 鉄拳ⅡA
- マッハブレイカー
- ネビュラスレイ
- 鉄拳
- ソウルエッジ
- ソウルエッジⅡ
- タンクフォース
- ダンシングアイ
- ダンクマニア
- プライムゴールEX
- ゼビウス3D-G

**[東亜プラン]**
- バツグン
- お天気パラダイス
- ナックルバッシュ
- 達人王
- 達人
- フィグゼイト
- アウトゾーン
- Vファイブ
- ドギューン

**[アイレム]**
- 格闘野球リーグマン
- 海底大戦争
- ボンバーマンワールド
- アンダーカバーコップス
- フック
- ジオストーム
- R-タイプ レオ
- R-タイプ Ⅱ
- クロスブレイズ
- X マルチプライ
- ファイヤーバレル

**[バンプレスト]**
- 美少女戦士セーラームーン
- ウルトラ警備隊
- 電神魔塊
- スーパースラム
- マクロスプラス
- マジンガーZ
- マクロス
- マクロスⅡ
- 戦国エース
- アクウギャレット
- ガンダーラ

**[セガ]**
- ファイティングバイパーズ
- ソニックファイター
- ラストブロンクス
- バーチャコップ1
- バーチャコップ2
- バーチャロン(2マイ)

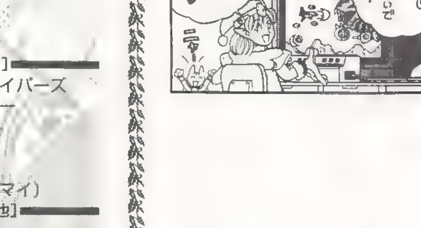
**[その他]**
- 豪血寺一族外伝
- 豪血寺一族2
- 首領蜂
- ストライカーズ1945
- ガンバード
- デッドオアアライブ
- ツインイーグルⅡ
- 戦国ブレード
- 雷龍Ⅱ
- 闘姫伝承
- バトルガレッガ
- サムスピ天草降臨
- わくわく7
- キングオブファイターズ

JR恵比寿駅徒歩2分・地下鉄日比谷線徒歩1分

営業時間 AM10:30~PM7:00

**TEL.03-3770-2731**

**FAX.03-3770-2880**



# 初心者大歓迎！！

## ヴァンパイアセイヴァー予約受付中！！

**セガサターン＆プレイステーション 中古販売本格的スタート**
※まとめて売ると買い取り額UP中!!

下記以外にも多数在庫があります。全在庫内容を知りたい方はぜひリストを請求して下さい。郵送またはFAXいたします（無料です）。初心者の方にはうれしい解説書もあります。

| カプコン | |
|---|---|
| ヴァンパイアセイヴァー | 予約受付中 |
| ストリートファイターIII | TEL |
| X-MEN vsストリートファイター（ロム） | TEL |
| ストZERO2（ロム） | TEL |
| ストZERO（ロム） | 3,000 |
| マーヴルスーパーヒーローズ（ロム） | 25,000 |
| ストリートファイターII'ターボ | 8,000 |
| ストリートファイターII'ダッシュ | 6,000 |
| ストリートファイターII | 6,000 |
| ストリートファイター | 18,000 |
| ヴァンパイアハンター（ロム） | 10,000 |
| ヴァンパイア（ロム） | 3,000 |
| サイバーボッツ（ロム） | 25,000 |
| ぷにっきいず | 6,000 |
| USネイビー | 15,000 |
| トップシークレット | 18,000 |
| 魔界村（？） | 15,000 |
| カプコンベースボール | 1,500 |
| ブロックブロック（P付） | 1,000 |
| クイズ殿様の野望 | 1,500 |
| クイズ三国志 | 1,500 |
| **ナムコ** | |
| 鉄拳3 | TEL |
| 鉄拳2ver $\beta$ | 95,000 |
| ソウルエッジverII | 58,000 |
| アサルト（純正P付） | 50,000 |
| イシターの復活 | 80,000 |
| フォゾン | 65,000 |
| ベラボーマン（スイッチ1ヶのみ） | 55,000 |
| ネビュラスレイ | 18,000 |
| マーベルランド | 25,000 |
| オーダイン | 30,000 |
| ナムコクラシックVol.1 | 24,000 |
| ナムコクラシックVol.2 | 45,000 |
| ナックルヘッズ | 14,000 |
| リブルラブル | 28,000 |
| ドラゴンバスター | 24,000 |
| パック&パル | 40,000 |
| パックランド | 30,000 |
| パックマン（？） | 12,000 |
| ニューパックマン | 15,000 |
| スーパーパックマン（海外） | 20,000 |
| ファイナルラップ3（自作P付） | 25,000 |
| スティールガンナー3（自作P付） | 25,000 |
| ティンクルピット | 6,000 |
| ギャプラス | 15,000 |
| ギャラガ | 8,000 |
| ギャラガ(？) | 4,000 |
| バラデューク | 20,000 |
| ニューマンアスレチック | 10,000 |

| | |
|---|---|
| エメラルディア | 4,000 |
| ゼビウス | 10,000 |
| マッピー | 15,000 |
| ディグダグ | 10,000 |
| コズモギャングザパズル | 4,000 |
| 爆烈クイズ魔Q大冒険 | 3,000 |
| Vシュートサッカー | 2,000 |
| クラックス | 3,000 |
| スーパーワースタ'95 | 3,000 |
| スーパーワースタ'96 | 20,000 |
| グレートスラッガーズ | 1,000 |
| グレートスラッガーズ'94 | 1,000 |
| **コナミ** | |
| ガイアポリス | 24,000 |
| ゼクセクス | 28,000 |
| グラディウスII | 23,000 |
| クライムファイターズ2 | 10,000 |
| エイリアンズ | 25,000 |
| パロディウスだ | 5,000 |
| マーシャルチャンピオン | 12,000 |
| スラムダンク（ケーブル無） | 7,000 |
| パンクショット | 3,000 |
| プレミアサッカー | 8,000 |
| ヘクシオン | 4,000 |
| クイズ学問のススメ | 2,000 |
| ハードパンチャー | 15,000 |
| メインスタジアム | 2,000 |
| サプライズアタック | 5,000 |
| 沙羅曼蛇2（サブ） | 6,000 |
| サッカースーパースターズ（サブ） | 2,000 |
| ツインビーヤッホー（サブ） | 2,000 |
| 対戦ぱずるだま（サブ） | 2,000 |
| **セガ** | |
| タントアール | 3,000 |
| テトリス | 5,000 |
| コラムス | 3,000 |
| ブロクシード | 6,000 |
| フラッシュポイント | 3,000 |
| シンドバットミステリー | 36,000 |
| ザクソン | 20,000 |
| ワンダーボーイ | 12,000 |
| モンスターレア | 8,000 |
| D.Dクルー | 4,000 |
| フラワー | 8,000 |
| MVP | 1,000 |
| **タイトー** | |
| Gダライアス | 予約受付中 |
| 逆鱗弾（ロム） | 4,000 |
| パズルボブル2（ロム） | 4,000 |
| カイザーナックル（ロム） | 1,000 |
| ハットトリックヒーロー'95（ロム） | 1,000 |

| | |
|---|---|
| ライトブリンガー | 30,000 |
| バブルボブル | 20,000 |
| 奇々怪界 | 10,000 |
| 達人 | 6,000 |
| 地獄めぐり | 5,000 |
| 忍者くん魔城の冒険 | 18,000 |
| サイレントドラゴン | 14,000 |
| サンダーフォックス | 14,000 |
| スーパーマン | 10,000 |
| ワイルドウエスタン（自作P付） | 58,000 |
| スラップショット | 3,000 |
| パズニック | 3,000 |
| バラメデス | 3,000 |
| ナックルジョー | 6,000 |
| スーパーフィックス | 4,000 |
| リベンジオブDOH（P無） | 3,000 |
| 火激 | 3,000 |
| 火激（海外版） | 2,000 |
| メタルブラック（サブ） | 2,000 |
| ピンポンキング | 8,000 |
| キック&ラン | 1,000 |
| チャンピオンレスラー | 3,000 |
| ダイナマイトリーグ | 3,000 |
| クイズ世界はShow byショーバイ | 1,500 |
| クイズクレヨンしんちゃん | 1,500 |
| クレヨンしんちゃんオラと遊ぼ | 2,000 |
| **アイレム** | |
| R-TYPEII | 12,000 |
| Xマルチプライ | 15,000 |
| ジオストーム | 22,000 |
| サンダーブラスター | 10,000 |
| 魔法警備隊ガンホーキ | 10,000 |
| ガンフォース | 8,000 |
| ぐっすんおよよ | 5,000 |
| フック | 18,000 |
| ボンバーマン | 6,000 |
| エアディエル | 10,000 |
| スパルタンX | 10,000 |
| メジャータイトル2 | 6,000 |
| 四川省 | 3,000 |
| ロードランナーIV | 18,000 |
| 覇沙夢 | 3,000 |
| 10ヤードファイト | 2,000 |
| クイズF1ワンツーフィニッシュ | 3,000 |
| **データイースト** | |
| ウルフファング | 22,000 |
| ダークシールII | 12,000 |
| ダンクドリーム'95 | 25,000 |
| マジカルドロッププラス1 | 8,000 |
| マジカルドロップ | 3,000 |
| デスブレイド | 8,000 |

| | |
|---|---|
| タンブルポップ | 8,000 |
| ダイエットGo Go | 8,000 |
| キャプテンアメリカ | 14,000 |
| ロボコップ | 8,000 |
| シークレットエージェント | 7,000 |
| バルダーダッシュ（チャンピオンシップ） | 18,000 |
| チャイナタウン | 15,000 |
| 対戦空手道 | 14,000 |
| ファイターズヒストリー | 3,000 |
| スタジアムヒーロー | 1,000 |
| プロラニス | 2,000 |
| トライアウト | 1,000 |
| **テクモ** | |
| 雷電 | 18,000 |
| 雷龍 | 6,000 |
| 忍者龍剣伝 | 16,000 |
| スターフォース | 18,000 |
| ワールドカップ'94 | 4,000 |
| ワールドカップ'90 | 4,000 |
| 雷牙 | 8,000 |
| ワイルドファング | 15,000 |
| ピンボールアクション（P無） | 4,000 |
| ボンジャック（？） | 7,000 |
| ガズラー | 16,000 |
| ガンディーラー | 1,000 |
| ラブリーカード | 5,000 |
| ジンジンジップ | 10,000 |
| ブラッドブラザース | 10,000 |
| 脳力向上委員会 | 3,000 |
| クイズココロジー2 | 2,000 |
| クイズDNAの反乱 | 2,000 |
| がんばれギンくん（新品） | 8,000 |
| サボテンボンバーズ（新品） | 7,000 |
| **東亜プラン** | |
| バツグン | 25,000 |
| ドギューン | 10,000 |
| V・V | 10,000 |
| ヴィマナ | 10,000 |
| ヘルファイヤー | 8,000 |
| フィグゼイト | 12,000 |
| **ビデオシステム** | |
| F1グランプリ | 2,000 |
| F1グランプリ2 | 2,000 |
| スーパーバレーボール | 2,000 |
| スーパーフォーミュラ | 1,000 |
| ソニックウイングス | 8,000 |
| ターボフォース | 10,000 |
| パイプドリーム | 5,000 |
| **テクノスジャパン** | |
| ダブルドラゴン3 | 3,000 |
| シャドーフォース | 15,000 |

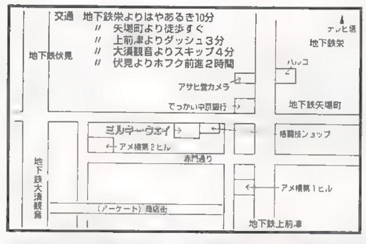
| | |
|---|---|
| WWFスーパースターズ | 2,000 |
| WWFレッスルフェスト | 2,000 |
| USチャンピオンシップバレー | 2,000 |
| 西遊降魔録 | 3,000 |
| **その他** | |
| サイバトラー | 15,000 |
| エクセライザー | 5,000 |
| ビッグストライカー | 2,000 |
| 火聖龍 | 10,000 |
| オーマイガー | 2,000 |
| ななめでまじっく | 3,000 |
| 豪血寺一族 | 8,000 |
| アテナ | 22,000 |
| ヴァンガード | 18,000 |
| 航空騎兵物語 | 10,000 |
| 原始島 | 10,000 |
| バトルフィールド（P無） | 2,000 |
| ネクストスペース | 15,000 |
| カンガルー（？） | 8,000 |
| アラビアン | 16,000 |
| ドンキーコング3 | 20,000 |
| ハイパーデュエル | 14,000 |
| サンダー&ライトニング | 5,000 |
| 連珠貴族 | 5,000 |
| ブロックカーニバル | 5,000 |
| スティンガー | 15,000 |
| セイブサッカー | 4,000 |
| ファニーマウス | 12,000 |
| 燃えよ！ゴンタ | 5,000 |
| ボンピングワールド | 5,000 |
| ガルフストーム | 5,000 |
| ブレイジングトルネード | 18,000 |
| スカイランサー | 10,000 |
| JuJu伝説（海外版） | 5,000 |
| エキサイティングサッカー（コピー） | 1,000 |
| スカッシュ | 5,000 |
| アンプッシュ | 12,000 |
| オメガファイター | 8,000 |
| アクロバットミッション | 8,000 |
| タスクフォースハリヤー | 6,000 |
| ダイナミックスキー | 12,000 |
| 牌砦 | 2,000 |
| クイズ激烈すくらんぶる | 3,000 |
| クイズチャンネルクェスチョン | 1,500 |
| クイズ365 | 2,000 |
| クイズTV合衆国 | 1,500 |
| 熱答クイズチャンピオン | 2,000 |

# ミルキーウェイ

**TEL.052-262-3295**
FAX＆るす電：052-262-2373
〒460名古屋市中区大須3-5-13ハセビル2Ｆ

NICOS ニコスカードがご利用できます

**営業時間**
お店……11：00AM～7：30PM
通販TEL…10：00AM～10：00PM
毎週水曜日は定休日です




**アーケードのことなら全てミルキーウェイでそろいます！**
（本当か～！？でもいっしょうけんめいやります。）

●お支払いは便利なヤマトコレクトサービス（宅急便の代引）か現金書留です。
●コントロールBOX、筐体、自作用ゲームパーツ等、各種取り扱っています（分からないことは何でも聞いて下さい。親切丁寧にお答えします）。
●入荷待ち予約も受け付けています。探している基板がすぐに見つからないという方、お電話下さい。
●ハーネスだけの注文もＯＫ！（大型筐体の基板もアナログジョイスティック付でハーネス作れます。

書店（帖合）印

部数　　冊

## ゲーメスト単行本

- ストII 波動拳の謎　定価980円
- 餓狼伝説の謎　定価980円
- 侍魂の謎　定価980円
- ワールドヒーローズの謎　定価880円
- 龍虎の拳の謎　定価880円
- 豪血寺一族の謎　定価880円
- KOF'94の謎　定価880円
- 真侍魂の謎　定価880円
- ヴァンパイアの謎　定価880円
- スーパーリアル麻雀のひみつ　定価880円
- ヴァンパイアハンターの謎　定価880円
- 餓狼伝説3の謎　定価880円
- 鉄拳の謎　定価880円

## ゲーメストZ文庫

- ヴァンパイアハンター外伝 〜紅い月の魔女〜　モリガン編　定価570円
- ストリートファイターII（外伝） ウルティメット・タワーズ①　定価590円
- 幻想神話ラスト・ラグナロク①　定価590円
- ヴァンパイアハンター外伝 〜終わらない春〜　レイレイ編　定価580円

●お求めの本に○を

## コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

| | |
|---|---|
| 速攻生徒会② 定価520円 小川雅史 | 冊 |
| ヴァンパイアハンター② 定価880円 藤田丈士 | 冊 |
| カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 定価780円 | 冊 |
| ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 定価780円 | 冊 |
| ストリートファイターZERO② 定価550円 中平正彦 | 冊 |
| 出たな！ツインビー③ 定価850円 吉崎観音 | 冊 |
| KOF'96外伝⑥ 定価580円 鷹岬諒 | 冊 |
| ゲーパロ4コマグランプリ⑧ 定価580円 | 冊 |
| サムスピ天草降臨コミックアンソロジー 定価880円 | 冊 |
| 鉄拳2② 定価850円 式田典史 | 冊 |
| スーパーリアル麻雀PVIコミックアンソロジー 定価780円 | 冊 |
| ねこぱかアンソロジー② 定価780円 | 冊 |
| サイキックフォースアンソロジー② 定価880円 | 冊 |
| 美少女パーティ 定価780円 | 冊 |
| ワールドヒーローズ2⑤ 定価850円 雑君保プ | 冊 |
| ゲームギャグ1Pコミック カプコン編② 定価580円 | 冊 |
| ゲームギャグ1Pコミック SNK編 定価580円 | 冊 |
| さくらがんばる 定価550円 中平正彦 | 冊 |
| サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版 定価580円 | 冊 |
| カーマンに指令を 定価880円 天獅子悦也 | 冊 |
| デッド オア アライブ4コマ決定版 定価580円 | 冊 |

月　　日

株式会社　新声社

## ◆GAMEST◆4月30日号プレゼント◆

◆ゲーメスト4月30日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、188ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは4月30日（消印有効）。

1：今号で面白いと思った記事は何ですか？3つまで答えてね！
〔　　　　〕〔　　　　〕〔　　　　〕

2：今号でつまらないと思った記事は何ですか？その理由も教えてください。
〔　　　　〕

3：今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか？
〔　　　　〕

4：もっとたくさんのページで攻略してほしい、または全然誌面に載っていないから次は記事を掲載してほしい、というゲームは何ですか？
〔　　　　〕

5：今、熱中しているゲームは何ですか？〔　　　　〕

6：早くプレイしてみたいゲームは何ですか？〔　　　　〕

7：ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか？
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

8：今号のアイランド掲載の文字･イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか？記号を記入して下さい。〔　　〕〔　　〕

9：あなたのご意見をご自由に（P.N.　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

対戦アイランドではお便りを大募集中！▼レッツゲーセン！▼みんなで悩もう＆答えましょうの各コーナーへの投稿はもとより、イラストも受けつけ中なのでひとつヨロシク!!

キリトリ線

## ビデオ用注文書

貴店印

| 品名 | 数量 |
|---|---|
| 真サムライスピリッツ 定価 4,800円 | 本 |
| バーチャファイター2 定価 4,800円 | 本 |
| ヴァンパイアハンター 定価 4,800円 | 本 |
| 餓狼伝説3 定価 4,800円 | 本 |
| ストリートファイターZERO 定価 4,800円 | 本 |
| KOF'95 定価 4,800円 | 本 |
| 侍魂 斬紅郎無双剣 定価 4,800円 | 本 |
| マーヴル・スーパーヒーローズ 定価 4,800円 | 本 |
| ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル 定価 5,800円 | 本 |
| バトルガレッガ 定価 5,800円 | 本 |
| サイキックフォース 定価 5,800円 | 本 |
| KOF'96 定価 4,800円 | 本 |
| X-MEN vs. STREET FIGHTER 定価 5,800円 | 本 |
| サムライスピリッツ天草降臨 本体価格 4,800円 | 本 |
| ストリートファイターEX 本体価格 4,800円 | 本 |

お名前

お電話

条件　　買切

年　月　日

株式会社　新声社

## コミック注文書

貴店 TEL (　) FAX (　)

部数　　冊

条件

書名

担当者

回　巻

定価

月　日

株式会社　新声社

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

**対戦アイランド**係

キリトリ線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女） |
|---|---|
| □□□-□□<br>※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年　②中学（　）年<br>③高校（　）年　④大学（　）年<br>⑤社会人　⑥その他（　） | |

---

郵便はがき

ここに50円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社　新声社

**ゲーメスト編集部** 行

（4月30日号）

キリトリ線

| (ふりがな) お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女）※ |
|---|---|
| ご住所　〒□□□-□□<br>※都道<br>府県 | |
| ①小学（　）年　②中学（　）年<br>③高校（　）年　④大学（　）年<br>⑤社会人　⑥その他（　） | |
| ご希望の賞品名とその番号 | |

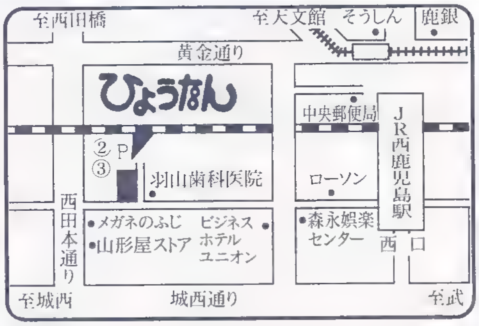
ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店　②ゲームセンター　③コンビニ　④その他

※の部分は○でお囲みください

# 今月の本屋さん：ひょうたん書店

ゲーメストの雑誌やムックを常備する店、「すばらしい本屋さん」になりたいという書店様は、左記の担当者までご連絡ください。

営業　小林直文　真下直幸まで
TEL　03（3293）9326




**営業時間**　10:00〜23:00
年中無休

「街の小さな本屋さん」からの脱皮を図り、小粒でもピリッと味のある本屋を目指してバクシン中!!

2Fにコミック、ゲーム攻略本（ゲーメストムック多数取り揃え）、同人誌、MTG、アニメグッズなど取り揃えています。

当店では毎月、コミック、ゲームグッズなどの情報を掲載した「ひょうたん通信」を発行中！これからもいろんなことに挑戦し、お客様と共に楽しめる本屋を目指してまいります。








# 今ならまだ間に合う(?) バックナンバーリスト

「少し古い基板を買ったけど攻略法がわからず先に進めない」とか「買いそびれたムックがもうどこにも売ってない」なんてことはよくあること！そんなときは下のリストを見てくれ。ものによっては残念ながら品切れってこともあるけれど、欲しい本がリストにあればしめたもの。本屋さんに取り寄せてもらう（送料がかからない分お得）か、読者サービス部へ注文すればOKだ！

## ゲーメスト本誌

| | |
|---|---|
| No.136（'95年1月30日2月15日合併号） | 550円 |
| No.138（'95年3月15日号） | 550円 |
| No.139（'95年3月30日号） | 500円 |
| No.140（'95年4月15日号） | 500円 |
| No.141（'95年4月30日号） | 530円 |
| No.142（'95年5月15日号） | 500円 |
| No.144（'95年5月30日6月15日合併号） | 550円 |
| No.145（'95年6月30日号） | 550円 |
| No.146（'95年7月15日号） | 550円 |
| No.150（'95年8月30日9月15日合併号） | 550円 |
| No.152（'95年10月15日号） | 550円 |
| No.154（'95年10月30日号） | 530円 |
| No.159（'95年12月30日号） | 530円 |
| No.165（'96年3月15日号） | 550円 |
| No.166（'96年3月30日号） | 530円 |
| No.167（'96年4月15日号） | 530円 |
| No.169（'96年4月30日号） | 550円 |
| No.170（'96年5月15日号） | 550円 |
| No.173（'96年6月30日号） | 550円 |
| No.174（'96年7月15日号） | 550円 |
| No.177（'96年8月15日号） | 550円 |
| No.181（'96年10月15日号） | 550円 |
| No.182（'96年10月30日号） | 530円 |
| No.183（'96年11月15日号） | 530円 |
| No.184（'96年11月30日号） | 550円 |
| No.185（'96年12月15日号） | 500円 |
| No.187（'97年1月15日号） | 530円 |
| No.188（'97年1月30日・2月15日合併号） | 550円 |
| No.189（'97年2月28日号） | 530円 |
| No.190（'97年3月15日号） | 550円 |
| No.191（'97年3月30日号） | 530円 |

## ゲーメスト増刊

| | |
|---|---|
| ストリートファイターIIダッシュ | 1200円 |
| 付録：ストIIダッシュポスター | |
| スーパーストリートファイターII | 1280円 |
| 付録：スーパーストII特大ポスター | |
| スーパーストリートファイターIIX | 1280円 |
| 付録：スーパーストIIポスター | |
| ヴァンパイア | 1380円 |
| 付録：ヴァンパイア スペシャルポスター | |
| No.161（'96年1月15日号増刊） | 780円 |
| サムライスピリッツ斬紅郎　奥義絵巻 | |
| No.163（'96年2月15日号増刊） | 540円 |
| ゲーメストWORLD VOL.5 | |

## ゲーメストムック

| | | |
|---|---|---|
| No.1 | サウンドコンプリートストリートファイターIIX | 3500円 |
| No.2 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 1280円 |
| No.3 | 豪血寺一族2 | 1680円 |
| No.4 | 真サムライスピリッツ完全版 | 1380円 |
| No.5 | バーチャファイター2　Act.1 | 780円 |
| No.6 | ダライアス外伝 | 980円 |
| No.7 | スーパーリアル麻雀PV | 1980円 |
| No.8 | 鉄拳 | 980円 |
| No.9 | ギャラクシーファイト | 980円 |
| No.10 | バーチャファイター2　Act.2 | 1380円 |
| No.11 | ヴァンパイア ハンター | 1380円 |
| No.12 | 餓狼伝説3 | 1280円 |
| No.13 | 天外魔境真伝 | 1280円 |
| No.14 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 グラフィカルマニュアル | 780円 |
| No.15 | 鉄拳2　Act.1 | 780円 |
| No.16 | ストリートファイターZERO | 1380円 |
| No.17 | カプコンイラストレーションズ | 2000円 |
| No.18 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 コンプリートマニュアル | 1480円 |
| No.19 | バーチャファイター2 Act.3 | 980円 |
| No.20 | サイバーボッツ設定資料集 | 1800円 |
| No.21 | アーケーダー | 880円 |
| No.23 | 鉄拳2Act.2 | 1280円 |
| No.25 | 闘神伝2 | 980円 |
| No.26 | ファイティングバイパーズ | 980円 |
| No.27 | マーヴル・スーパー・ヒーローズ | 1380円 |
| No.30 | ソウルエッジ | 1200円 |
| No.32 | バーチャロン | 2000円 |
| No.34 | ダンジョンズ&ドラゴンズ8シャドーオーバーミスタラ | 1480円 |
| No.35 | ストリートファイターZERO2 | 1380円 |
| No.36 | スーパーリアル麻雀PVI | 1800円 |
| No.38 | サイキックフォース | 1800円 |
| No.39 | SNKイラストレーションズ | 2000円 |
| No.40 | SNKコレクション設定原画集 | 1200円 |
| No.41 | 野郎島　ゲームヒーローズコレクション | 1280円 |
| No.42 | EXシリーズVol.8　サイバードールPERFECT GUIDE BOOK | 980円 |
| No.43 | EXシリーズVol.9 Fighting Illusion K-1 GRAND PRIX PERFECT GUIDE BOOK | 980円 |
| No.44 | EXシリーズVol.10　ストリートファイターZERO2 PERFECT GUIDE BOOK | 980円 |
| No.45 | SEGAPOLIS | 500円 |
| No.46 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ROUND1　グラフィカル　マニュアル | 780円 |
| No.47 | ギャルズアイランド　スイートメモリー | 1280円 |
| No.48 | バーチャファイター3　Act.0.5 | 580円 |
| No.53 | レイストーム | 1480円 |
| No.54 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 ラウンド2テクニカルマニュアル | 1280円 |
| No.55 | バーチャファイター3Act.1 | 880円 |
| No.56 | ザ・キング・オブ・ファイターズ　ファンブック | 980円 |
| No.57 | デッドオアアライブ | 980円 |
| No.58 | サムライスピリッツ天草降臨 | 980円 |
| No.59 | コスプレしちゃえ！ | 980円 |
| No.60 | サムライスピリッツ天草降臨　完全奥義の書 | 1480円 |
| No.62 | サムライスピリッツ天草降臨　ファンブック | 980円 |
| No.63 | わくわく7 | 1480円 |
| No.65 | ウォーザード | 1480円 |
| No.66 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル グラフィカルマニュアル | 980円 |
| No.67 | ストリートファイターEX | 1380円 |

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

# 東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

## ゲームデザイナー養成講座コース一覧

| | | | |
|---|---|---|---|
| 全日制 | 1年コース | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。 |
| 全日制 | 2年コース | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。 |
| 全日制 | 3年コース | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。 |

## ゲーム企画・シナリオライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

## ゲームアーティスト養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | ゲームコンピューターグラフィック、ゲームキャラクターデザイナー、アニメーションアーティスト志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。(1、2、3年コース) |

## サウンドクリエイター養成講座

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 全日制 | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース) | 単科 | 月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00 | ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。 |

## CD-ROMマルチメディア映像クリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | マッキントッシュを使用しながら、将来マルチメディア業界を先導しようという志望者の為に設けられた本格的な養成講座です。 |

## 3D＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強するゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース) |

## ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

| | | |
|---|---|---|
| 全日制 | 全日制(月～金曜日) AM10:00～PM4:00 | 将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース) |

※単科コースについては土曜日週一回コースも設定されています。単科コースの期間設定は基本的に6ケ月ですが初心者と経験者の違いによって、期間設定を変えてあります。

詳しいことは、パンフレット請求の上、お確かめ下さい。

## 通信講座募集中

### ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

### サウンドクリエイター養成講座

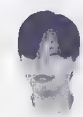
■サウンドコンポーザーコース

## 大阪ゲームデザイナー学院

■ゲームデザイナー養成講座
■ゲームアーティスト養成講座
■ゲーム企画・シナリオライター養成講座
(各科全日1年・2年制)

只今、入学願書受付中!
☎06-882-4980

### おめでとう!



サウンドクリエイター養成講座
1年コース1期生
坂根　尚樹くん

1年間頑張って勉強してきた結果、サウンドコンポーザとしてゲーム会社に就職できました。1年間はあっという間ですが、授業の内容は大変密度が濃く、真剣に取り組めば誰でも必ず実力がつきますし、就職もできると思います。

★上京希望者には、年間26～32万円で下宿先紹介できます。




## 1997年4月生学校見学会実施中!



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
飯田　周太郎くん

この度、コナミ株式会社に採用していただきました。自分の制作した作品で合格できて、とても嬉しく思います。私は、高校まで一度もプログラミングの勉強をしたことがなく、この学校に入学してから初めて勉強しました。1人1台の環境で、朝から晩までコンピュータに触って勉強できるので、早いペースで技術が修得できます。やはり一番大切なのは「自分で頑張る」という姿勢です。そうすれば即戦力として通用する実力が身に付き、必ず就職できると思います。



ゲームデザイナー養成講座(全日2年制)
第1期生
菊池　宏くん

以前より、ゲーム業界で活躍したいと考えていた私は、この学校のゲームデザイナー養成講座全日制2年コースに入学しました。新聞奨学生だったので仕事との両立が大変でしたが、努力の甲斐があって、初めは何も知らなかった私もゲームソフト会社にプログラマーとして入社することが出来ました。この学校では非常に高いレベルまで教えてくれるので、やる気と目的さえあれば、ゲーム会社への就職は必ずできると思います。皆さんも、頑張って私の後についてきてください。

<姉妹校>'97年4月開講!!

# 大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980(代)
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

2月16日現在

# めざせ ハイスコア!!

「めざせ ハイスコア!!」に掲載されているお店の数が減りつつあるので、2部より昇格するお店が沢山ありそうです!!

## モンテカルロ ☆＝0 (22)

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)23−2361

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダッグキング） | 1,197,200 | 最近かなり鳥屋 | 1CALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリーニカーン） | 918,200 | EMu | 1CALL |
| 3 | 侍魂天草降臨（服部半蔵(羅)） | 3′54″13 | FAG ちがうことして遊ぼうよ！ | 1CALL 剣豪 白半蔵 |
| 4 | レイストーム（R.G−2） | 24,110,050 | も？？？ | 1CALL 5機設定 ノーマル 残×5 |
| 5 | クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡 | 868,700 | まけ師と鳴沢唯ちゃんに捧ぐ たてば | ラヴ！サキちゃん でもめぐみ97% |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## トミームナコ ☆＝2 (23)

群馬県高崎市本町3−69 ☎(0273)25−2906

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック） | 1,356,100 | FFぬけVII 康貴 鳥屋パターン改使用 | ALL (連) |
| 2 | ストリートファイターEX（ザンギエフ） | 1,012,100 | 最近おしょうといっしょにかなり鳥屋 | ALL |
| 3 | ウォーザード（レオ） | 2,231,300 | 魔B党−おしょう | ALL (連)(必) |
| 4 | ウォーザード（タバサ） | 8,347,200 | SnRun YASUKI | ALL (連)(必) |
| ★ | バトルガレッガ（ノーマルキャラ） | 15,386,060 | ATF−KEN | ALL (連) ゴールデンバット |
| ★ | ソウルエッジ（ファン） | 2′33″10 | ATF−K K | ALL (連)(必) |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティ24 ☆＝9 (127)

北海道旭川市2条8丁目 ☎(0166)23−5089

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 鉄拳（キング）(連)(同) | 1′24″78 | 日鉄友会 あむぶ | ALL (予)、′03″76 |
| ★ | スターグラディエイター（サターン） | 1′41″44 | 落としの山さん | ALL |
| 3 | デッドオアアライブ（ノーマル） | 1′38″68 | SHADOW かすみで25秒！ | ALL ジャン・リー |
| ☆ | デッドオアアライブ（バースト） | 1′36″11 | SHADOW | ALL ジャン・リー |
| 5 | わくわく7（ポリタンクZ）(連)(同) | 21,256,500 | あごう | ALL |
| ☆ | わくわく7（スラッシュ）(連)(同) | 25,664,900 | あごう | ALL |
| ☆ | わくわく7（ライ）(連)(同) | 128,188,000 | BELLDANDY | ALL スーパーハラハラパーフェクト×6 |
| ☆ | わくわく7（ティセ）(連)(同) | 29,671,200 | 魔B党−K O | ALL SHP×7 HP×3 |
| 9 | わくわく7（ダンディーJ）(連)(同) | 36,247,100 | あごう | ALL |
| 10 | わくわく7（アリーナ）(連)(同) | 44,182,300 | あごう | ALL SHP×14 |

## ゲームプラザヴィクトリア ☆＝0 (48)

北海道札幌市南区澄川4条3−3−11 ☎(011)813−6025

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ボブ） | 1,067,800 | ハニワ | ALL ノーミス ギース |
| 2 | ソニックウィングスリミテッド（真−FSX） | 1,984,200 | KRL−バイキン | ALL (連) |
| 3 | 対戦とっかえだま（シン） | 3,452,200 | Q、O(改)(予定は未定) | ALL 17連鎖 |
| 4 | ぷよぷよSUN（むずい） | 198,602 | ドラケ積み(改) | ALL MAX8 |
| 5 | X−MEN VS ストリートファイター（リュウ、チュンリー） | 1,898,400 | H、KODA | ALL |
| 6 | 侍魂天草降臨（幻十郎） | 4′29″38 | 98Z | ALL 羅刹 |
| 7 | 侍魂天草降臨（十兵衛） | 7′22″65 | CDH | ALL 羅刹 |
| ★ | バトルガレッガ（ボーンナム）(連) | 15,692,990 | T³−吉村 聡 | ALL 鳥203万 5面1083万 |
| 9 | バトルガレッガ（チッタ）(連) | 12,753,560 | T³−吉村 聡 | ALL たくさん落ち |
| 10 | わくわく7（ダンディー・J） | 26,940,400 | わくわく党団員NO 781 | ALL ノーミス |

## プレイシティキャロット二荒店 ☆＝0 (18)

栃木県宇都宮市二荒町9−4渋田ビル1F ☎(028)634−0611

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO2 アルファ | 1,611,700 | NOT−A | 1CALL P×4 サガット |
| 2 | ストリートファイターZERO2 アルファ | 1,744,200 | NOT−A | 1CALL P×6 エクストラサガット |
| 3 | ストリートファイターZERO2 アルファ | 1,722,800 | 天生 | 1CALL P×3 ダン |
| 4 | 侍魂天草降臨 | 8′58″53 | NOT−A | 1CALL 剣豪 覇王丸 羅刹 |
| 5 | 侍魂天草降臨 | 6′29″80 | 下忍 | 1CALL 剣豪 半蔵 修羅 |
| 6 | 侍魂天草降臨 | 6′44″79 | NOT−A | 1CALL 剣聖 右京 羅刹 |
| 7 | デッドオアアライブ | 3′51″60 | 銀の黄昏連金術会 "サンボリスト SPT" | 1CALL ノーマル バイマン |
| 8 | レイストーム | 13,496,950 | KNM | R−GRAY2 STAGE7 |
| ★ | だるま道場 | 360,710 | (株)02−RIZ | ノーマルALL ヘルパーなし |
| 10 | 首領蜂 | 14,323,870 | PST−(ヒ)流PERO | ノーマル 2−3 B−Type |

## ゲームセンタードリーム ☆＝1 (45)

宮城県仙台市青葉区中央2−1−17東四ビルB1 ☎(022)224−1046

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングスリミテッド | 2,655,100 | Trfx−MSA（さる無し） | ALL 真尾まお 連無し |
| 2 | ライデンファイターズ（ジャッジスピア） | 52,913,540 | ジョニー大竜入X² | ALL 連付 |
| 3 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 1,841,469 | もうじゃマスター見習い中 | ALL ストーリー 50万×3 |
| ★ | ストライカーズ1945（スピットファイア） | 2,190,800 | Trfx−MSA | ALL 連付 1周115万 |
| 5 | わくわく7（スラッシュ） | 22,553,800 | MOR | ALL |
| ☆ | わくわく7（まるるん） | 34,417,400 | アニ探リスナー(D) | ALL 連・同付 |
| 7 | わくわく7（アリーナ） | 34,345,300 | 猫はり研究家(へ) | ALL 連・同付 |
| 8 | わくわく7（ティセ） | 23,810,000 | 猫あご研究家(へ) | ALL 連・同付 |
| 9 | ぷよぷよSUN（ふつう） | 677,495 | T・M（みくりや） | ALL |
| 10 | レイストーム（GRAY−1） | 14,353,700 | 沢渡ほのかは僕のです H/S吉武 | ALL |

## NTK ☆＝0 (22)

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33−2271

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX | 1,113,000 | JOY | アレン使用 |
| 2 | ストリートファイターEX | 1,066,900 | MOR | プルム使用 |
| 3 | ストリートファイターEX | 1,095,900 | MOR | リュウ使用 |
| 4 | ストリートファイターEX | 1,085,400 | JOY | カイル使用 |
| 5 | ストリートファイターEX | 1,090,200 | MOR | ブレア使用 |
| 6 | ストリートファイターEX | 963,400 | AAB | チュンリー使用 |
| 7 | ストリートファイターEX | 1,069,200 | ARK | ケン使用 |
| 8 | ストリートファイターEX | 931,200 | TIS | スカロマニア使用 |
| 9 | ストリートファイターEX | 936,000 | ARK | D、ダーク使用 |
| 10 | | | | |

## 今市ゲームセンター ☆＝0 (14)

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21−1429

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,258,100 | HAK(ニ) | ダック・キング ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,244,100 | PAR−TIR | 望月 双角 ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,200,800 | PAR−TIR | タン・フー・ルー EX使用 ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,140,900 | BAG−TIR | クラウザー ALL |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,128,900 | GTP−NTM | キム・カッファン ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,085,900 | BAG−TIR | ブルー・マリー ALL |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,080,800 | PAR−TIR | ボブ・ウィルソン ALL |
| 8 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,046,400 | HAK(か) | テリー・ボガード ALL |
| 9 | ライデンファイターズ | 43,421,710 | GTP−NTM | スレイブ ALL (連)付 残0 |
| 10 | さるかにハムぞう | 111,796 | KGI−HAK(か) | R=24 |

## ハイスコア通信 お店から①

●モンテカルロ（群馬）

「VF3」スラング（高崎の一部地域限定）「たまごっち」…今、流行の電子ゲーム機のことだが、ここではジャッキーの新投げ、サディスティックハンギングニーを指す。

「何、ソレ」と思う人が推定31人はいると思うので、命名者の某氏に尋ねたところ、「いや、この投げ技かけるときになんかいいセリフないかなーと思ってね。

そしたらこの投げってどーみてもカツアゲしてるようにみえるから、今、一番狙われるのって『たまごっち』だよな、ってことになって『オラ、とっとと〃たまごっち〃よこさんかい投げ』にしたんだけど、ちょっと長いから、たんに『たまごっち』にしたわけ。

とくに2Pジャッケイでやればもうエクセレントって感じ」とのこと。

ちなみにやられた方は「すみません、ほんますみません」と短く素早く謝るのが豊かな対戦ライフを送る上でのお婆ちゃんの知恵袋(?)とのこと。

●プレイシティキャロット亭荒店（栃木）

今年のAOUショーでは、各社の力作が多数出展されましたが、その全部が当店に来ればなあ…と遠い目をしています。

しかし、鉄拳3の入荷でそんなことはどこ吹く風、ということになればと思っております。ナムコオールスターズなどのプライズもありますのでみなさん遊びに来てくださいね。セイバァー買っちゃうぞー

by T.Sより

●ゲームソニックビーム（千葉県）

「VF3」全台バージョンアップしました。（ビミョーに差があります）ハイスコアを受付中ですーいろんなゲームにチャレンジしてみようー

# 君こそゲーメスト!

## その1

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 1回目集計 | スカッドレース | 初級　昼 | 2'16"80 | MSO−おーさま | 個人申請ハイテクセガ甘日市店(広島) |
| | | 初級　夜 | 2'02"23 | | |
| | | 中級 | 2'36"42 | GKK−LIE㊝ | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| | | 上級 | 2'32"34 | YAP㊋隊員 | 個人申請ゲームタウンガウディオ(東京) |
| | ソニックウイングスリミテッド | | 3,149,800(真尾まお使用) | ☆CAT'S−サトル | アイリン夢空間(岐阜) |
| | コラムス'97 | | 9,999 | RVS−GUN人の弟子Ⓔ | 個人申請プレイスポットすーるぽん(東京) |
| | さるかにハムぞう | | 176,536 | EGC−㊒MKZ | 荏原ゲームコーナー(東京) |
| | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | | 1,886,500(ジョー東使用) | DOI SSS×19 SS×1 | オキモト(広島) |
| | ヘブンズゲート | | 4'21"00(ジン使用) | こまつ♨ | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |
| | マネーアイドルエクスチェンジャー | 1人で練習 | 494,502(LV27) | MIZ神−ZZ㋕ | タイトーイン002スタジアム(大阪) |
| | | 対CPU | 5,336,504 | 折笠愛Ⓐ MIPPLE復活希望 | 西銀座ゲームプラザ(山梨) |
| | アルペンレーサー2 | | 1'25"981(レース・ハイスピード) | STG−まえしまかな | タウンスポットプレイランド(大阪) |
| | GTI CLUB | | 1'39"379(最上級) | WZH | GAME's WiLL(京都) |
| 2回目集計 | ウォーザード | タバサ | 8,631,600 | AXIOM−DEN(100万落ち) | プレイシティNASA杉本町店(大阪) |
| | | レオ | 2,293,500 | AXIOM−DEN(初クリア) | |
| | | タオ | 4,137,400 | AXIOM−DEN | |
| | | ムクロ | 4,197.900 | AXIOM−DEN | |
| | ティンクルスタースプライツ | | 3,398,030(メモリー女王使用) | 健一、ぷり。 | TILT神保町(東京) |
| | マクロスプラス | | 5,081,030(VF−11使用) | J.G.K−ALL㊓ | GAME's WiLL(京都) |
| | ストリートファイターEX | | 1,462,000(ほくと使用) | 007　赤帽使用 対戦台はキツイ!! | コズミックプラザABC(大阪) |
| 3回目集計 | デッドオアアライブ | ノーマルモード | 1'38"36(ティナ使用) | ACE | ジャレコ川西店プレイランド(兵庫) |
| | | バーストモード | 1'36"11(ジャン・リー使用) | SHADOW | プレイシティ24(北海道) |
| 4回目集計 | ライデンファイターズ | ジャッジスピア | 55,848,800 | DAB.S | 個人申請アミューズメントランドケンタゴン(東京) |
| | | エイジス | 51,616,110 | ☆CAT'S−サトル | アイリン夢空間(岐阜) |
| | | チェイサー | 53,669,930 | YGA−IBA | |
| | | デバステイター | 54,308,470 | グラディウサー同盟DKT−GER㋮ | 個人申請駿河台アリエス(東京) |
| | | エンデバー | 51,978,700 | ☆CAT'S−とき坊 | アイリン夢空間(岐阜) |
| | | ライデンMK=Ⅱ | 50,040,460 | GSK | GAME's MILK(京都) |
| | | スレイブ | 52,519,510 | クレイジー岩鬼 | チャレンジバンバン(愛媛) |
| | プリクラ大作戦 | クララ | 35,051,100 | LKR | jogo江古田店(東京) |
| | | グレイ | 28,768,500 | | |
| | セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ | | 2'40"663(メルセデス・MT) | SNQ | プレイシティキャロット巣鴨店(東京) |

今回はセガのスカッドレースから解説にはいっていきます。ドライブ野郎の心をくすぐるなにかがあるようで、コンマ以下の熱い戦いが繰り広げられています。

その中で2部門を制したMSO−おーさまの活躍が光ります。鋭いドリフトが決め手でしょうか。

次はソニックウイングスリミテッドです。アイテムを長時間画面に存在させておくと得点が高くなるという一風変わった得点システムになっています。使用キャラはやはり真尾まお、ボムの時間停止は稼ぎにもってこいのようです。

また最終面までノーミスでたどり着くと現れるおさるを出現させるのが必須のようです。

次はコラムス'97です。後半になると魔法石が出現しなくなるという厳しい条件の中、見事カンストが達成されています。すばらしいとしかいいようがありません。

次はさるかにハムぞうです。怪しいブロックくずしのこのゲーム、面ごとの時間制限が厳しくかなり手早くやらないとすぐゲームオーバーになってしまいます。今回クリアも1人だけでした。

次はリアルバウト餓狼伝説スペシャルです。

SSSをだしやすいジョー東が一番高くなっています。

このゲームの今後のキャラ別の予定は一切ありません。

次はヘブンズゲートです。タイムアタックゲーム特有のつらさはこのゲームも例外ではないでしょう。

(P177に続く)

## コスモランド ☆=0(5)

茨城県鹿嶋市宮中4−1−21　☎(0299)84−1991

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | バトルガレッガ(ガイン) | 12,680,040 | EASY | ALL |
| 2 | レイストーム(R−GRAY1) | 11,609,650 | EASY | ALL |
| 3 | レイストーム(R−GRAY2) | 17,538,200 | EASY | ALL |
| 4 | ライデンファイターズ(スレイブ) | 42,758,170 | EASY | ALL |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(テリー) | 1,214,000 | WWU−KSD−霜月 | ALL |
| 6 | ライデンファイターズ(デバステイター) | 43,874,330 | EASY | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ギャレッソ津田沼店&新宿店 ☆=1(40)

千葉県船橋市前原西12−15−16酒井ビル　☎(0474)74−4761

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ライデンファイターズ | 55,272,440 | DAB.S | ALL ㊜ ジャッジスピア |
| ☆ | 蒼穹紅蓮隊(鵬牙) | 37,651,940 | HDK | ALL　3号機 ばくざんラスボス1/4 |
| 3 | ライデンファイターズ | 51,793,020 | KSR−JPT井上 | ALL　スレイブ使用 ㊜ |
| 4 | レイストーム | 25,064,550 | T³−おかわり−VF | ALL　2号き |
| 5 | ぷよぷよSUN | 687,343 | M.K−マドカ | またも9面死亡・・・ ふつう |
| 6 | アルペンレーサー2 | 1'44"733 | CYR−BAD | 完走　ハイスピード T.T |
| 7 | アルペンレーサー2 | 2'07"085 | ELF | 完走　テクニカル T.T |
| 8 | バトルガレッガ | 14,833,080 | GEBOKU㋪♡ | ALL ワイルドスネイル |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 八千代プレイランドカーニバル ☆=1(159)

千葉県八千代市八千代台東1−6−17　☎(0474)85−2235

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マクロスプラス | 3,482,890 | 9MH | 1CALL YF−19 |
| 2 | ストリートファイターZERO2アルファ | 2,956,200 | F・T | CALL サバイバルモード |
| 3 | ヴァーサスネットサッカー | 27 | POO | CALL |
| 4 | ストリートファイターEX | 1,046,300 | ガーゼ | 9面 ゴウキ |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 983,800 | バイアス | ALL ブルーマリー |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## GAME in DAIEI ☆=0(35)

千葉県市川市南八幡4−1−7駅南ビルB1　☎(047)376−9764

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングスリミテッド(真尾まお) | 2,479,900 | NLB−ALT−㋟ | ALL |
| 2 | バトルガレッガ(4号機) | 14,328,480 | う牛 | ALL |
| 3 | デッドオアアライブ(ジャン・リー) | 1'41"15 | NCR | ALL(バーストモード) |
| 4 | デッドオアアライブ(ジャン・リー) | 1'54"10 | NCR | ALL(ノーマルモード) |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,260,000 | RYU | ALL　ビリー ギース有り |
| 6 | さるかにハムぞう | 44,638 | D's−TAK | 11R |
| 7 | コラムス'97 | 2,964 | D's−TAK | Lv108 |
| 8 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 180,340 | NLB−ALT−㋟ | Lv25　はにわ使用 段位モード　7段 |
| 9 | 対戦とっかえだま(ひろし&ひとみ) | 3,416,300 | OGP−鈴木㋯㋵ | ALL |
| 10 | | | | |

## ゲームコーナーヤングパレス ☆=0(24)

千葉県鴨川市横渚884−6　☎(047)093−6431

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ビリー) | 1,376,900 | 茶柱 | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ダックキング) | 1,255,300 | HEPPY | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ローレンス) | 1,187,300 | HARD−M・M | ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル(ジョー東) | 1,157,700 | IKA | ALL |
| 5 | ストリートファイターEX(ブレア) | 1,265,500 | MGN−NAD | ALL |
| 6 | 戦国ブレード(翔丸) | 1,485,400 | ILG−STG−でんすけ | 2−4 |
| 7 | 蒼穹紅蓮隊(1号機) | 19,091,053 | MGN−NAD | ALL |
| 8 | レイストーム(R−GRAY−1) | 12,910,900 | HARD−TORA | ラスボス |
| 9 | バトルガレッガ(ワイルドスネイル) | 12,804,950 | AB' | ALL |
| 10 | サンダークロス(2P) | 5,891,260 | HARD−CORE | 連付 |

## プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝3 (262)

東京都豊島区巣鴨1−15−1ミヤタビルB1B2　☎(03)3943−6735

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | スカッドレース（初級　昼） | 2′17″39 | GKK−LIE(天) | レースモード完走 |
| 2 | スカッドレース（初級　夜） | 2′03″02 | GKK−LIE(天) | レースモード完走 |
| ☆ | スカッドレース（中級） | 2′36″42 | GKK−LIE(天) | レースモード完走 |
| 4 | スカッドレース（上級） | 2′32″78 | YAP(爆)隊員 | タイムアタックモード完走　F1 |
| ☆ | セガツーリングカーチャンピオンシップ | 2′40″663 | SNQ | メルセデス　MT完走 |
| ☆ | ヘブンズゲート（ジン） | 4′21″00 | こまつ♨ | ALL　かべあり |
| 7 | ライデンファイターズ（J・スピア） | 54, 652, 260 | DBL−らじあめ(中) | 連付ALL |
| ★ | 首領蜂（タイプB） | 59, 936, 010 | 巣鴨のかくれキャラ　H.S | ALL残3　1周2653万 |
| 9 | ティンクルスタースプライツ（リア・リーテイル） | 1, 603, 680 | BVY | ALL　29HITS |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザコトブキ ☆＝0 (7)

埼玉県浦和市白幡5−1−28　☎(048)838−6631

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー・東） | 1, 853, 700 | KSM(恵)　28歳になった記念♡ | ALL　18−2 |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（山崎竜王） | 1, 151, 200 | KSM(恵) | ALL　0　6−9 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー） | 1, 126, 200 | ZYX　マリー初プレイだぜ！ | ALL　0−9−3 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（タン・フー・ル） | 1, 080, 000 | KSM(恵) | ALL　0−3−11 |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（秦　崇雷） | 1, 052, 700 | N.Y | ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（望月　双角） | 1, 052, 600 | ZYX | ALL　0−5−6 |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー・ボガード） | 832, 100 | N.Y | ALL　0−2−6 |
| 8 | ダンシングアイ | 9, 456, 950 | KSM(恵) | 32倍　残0 |
| 9 | レイストーム（RG−2） | 15, 692, 050 | GAT　G−NET鈴木にしん | 7面ボス |
| 10 | ウォーザード（タオ） | 1, 636, 000 | ちぇる | ALL　L1〜L12 |

## ゲーム　ソニックビーム ☆＝0 (2)

千葉県松戸市松戸1172−1　☎(047)360−2008

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マジカルドロップ2（ストーリーモード） | 5, 701, 808 | あのゲームやんねー　ZAC　Ristar | ストレングス使用　ALL　連なし |
| 2 | ティンクルスタースプライツ | 2, 257, 080 | 拝名A・A・IRI | 1CALL　メヴィウス |
| 3 | レイストーム | 13, 438, 350 | TEN | どうやりゃいく!?　1600万　ALL |
| 4 | 紫炎龍 | 7, 192, 900 | YMN | 8−1連なし |
| 5 | ソニックウィングスリミテッド | 2, 363, 700 | 野望 | F−15DJ |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## TILT神保町店 ☆＝5 (387)

東京都千代田区神田神保町2−14−4　☎(03)3262−2823

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ティンクルスタースプライツ | 3, 398, 030 | 健一、ぶり。 | ALL　メモリー女王　MAX52HIT |
| ☆ | サイドバイサイド（超上級） | 2′34″46 | STG−MIC | ALL　スープラAT |
| ☆ | サイドバイサイド（弩級） | 3′18″23 | STG−MIC | ALL　スープラMT |
| 4 | ブレイカーズ | 8, 649, 700 | ストップ・ザ・ボンレス（集団心理の恐怖） | ALL　ピエール |
| 5 | コラムス'97 | JEWELS　3, 720 | 2000個まで自殺ミュージック（ああん） | レベルがわかりません　クソ眠い |
| 6 | ギャロップレーサー（長距離） | 14′07″71 | 長距離馬集計希望 | ALL　全レース1着　ウイニングチケット |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームイントーヨコ北越谷店 ☆＝0 (88)

埼玉県越谷市大沢3−6−12　☎(0489)79−4320

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | バトルガレッガ（ガイン(連)付） | 17, 696, 180 | DBL−MOL−NAI | ALL　鳥285万　5面1263万 |
| ★ | ねらってチュー | 627, 690 | ZAC−Ristar | ALL　10面26万 |
| ★ | 鉄拳2旧Ver　(連)(必)付（JACK−2） | 1′14″25 | 剣匠イザナム | ALL |
| ★ | 鉄拳2旧Ver　(連)(必)付（平八） | 1′15″91 | 小林勝彦 | ALL　予48秒 |
| ★ | 鉄拳2旧Ver　(連)(必)付（ロウ） | 1′06″48 | GKK−ろっど | ALL　予45秒 |
| ★ | レイブレーサー（中級　T・T） | 1′49″727 | PNT−ぽん | 完走　ギア(連)なし |
| ★ | レイブレーサー（最上級　T・T） | 1′33″875 | GKK−ろっど | 完走　BL31″040 |
| ★ | パイプドリーム（Cコース） | 5, 150, 620 | TZW−ART? | ALL　(連)付 |
| 9 | キューブリック | 5, 351, 230 | GEKiさん　やりに来てちょ☆ | ALL　残1021秒 |
| 10 | テトリス（カンスト時の最少ライン） | 84ライン　999, 999 | ACU−TECCHI | 全消しパターン |

## プレイランドスカイシアター ☆＝0 (280)

埼玉県深谷市西島町2−20−25　☎(0485)73−8667

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウォーザード | 1, 991, 700 | ICE | 1CALL　タオ |
| 2 | ウォーザード | 938, 700 | クリアしただけ・・・　PSY−Z | 1CALL　タバサ |
| 3 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 172, 946 | SC−MIZ | 1CALL　猫耳だった!! |
| 4 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 157, 768 | SC−MIZ | 1CLv22　七段　MAX七連鎖 |
| 5 | ブレイカーズ | 17, 146, 300 | 今はなき、木〇君に捧ぐクソゲー処理隊　(E) | 1CALL　タオロン |
| 6 | ブレイカーズ | 17, 276, 700 | まだまだ・・・　(E) | 1ALL　ショウ |
| 7 | ザキングオブファイターズ'96 | 124, 000 | ア〇カみたいな妹求ムミッ編でも可。Nチビ | 1CALL　京、ユリ、バイス |
| 8 | D&D®S.O.M | 2, 625, 808 | 今年は積極的に生きる男!?　NC30 | 1CALL　M.ユーザー |
| 9 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1, 598, 800 | ふ〜んそうなんだ（〇〇ちゃん）PSY−Z | 1CALL　根性モード　藤崎詩織 |
| 10 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 1, 444, 100 | 2体は買えるな　うん　PSY−Z | 1CALL　根性モード　虹野沙希 |

## 荏原ゲームコーナー ☆＝3 (422)

東京都品川区旗の台3−12−3J・BOX1F　☎(03)3781−4359

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヘブンズゲート（ななせ） | 6′35″43 | EGC−MIS(由) | ALL　負けなし |
| ☆ | さるかにハムぞう | 176, 536 | EGC−(元)MKZ | ALL |
| 3 | コラムス'97 | 5, 229 | SSC−VAP(氷)（穏やかな勇気♡） | 名人 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 459, 400 | SSC−VAP(氷)（彼と彼女のラブソング） | ALL　マイ　S×6、6、8 |
| 5 | 侍魂天草降臨（ガルフォード） | 4′22″91 | せり@ | ALL　(や)2′40″ |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 池袋プレイランドラスベガス ☆＝1 (71)

東京都豊島区西池袋1−22−4　☎(03)3982−1817

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングスリミテッド | 2, 158, 200 | 三井田崇ビデオ返せ速達すぐ出せ（激怒） | ALL　F−15 |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 023, 700 | ギースに会えた記念　MAD−YAS | ALL　ダック |
| 3 | 対戦とっかえだま | 3, 520, 200 | 伝説のたまマニア　Suzieるたまあ | ALL　19連鎖56コ　ラヴラヴカップル |
| 4 | 対戦とっかえだま | 3, 103, 600 | 鈴木美鈴(二) | ALL　16連鎖　ウバた |
| 5 | 対戦とっかえだま | 3, 075, 900 | ゆた | ALL　18連鎖50コ　白河りか |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 熊谷ガリバー ☆＝0 (36)

埼玉県熊谷市筑波2−49−8　ホーラム秋山ビル1F　☎(0485)21−7821

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | アルペンレーサー2（テクニカル、レース） | 1′55″075 | WYV | ダウンヒル |
| 2 | スカッドレース（ミドルコース） | 2′47″37 | OZ | タイムアタック　F−40MT |
| 3 | アクアジェット | 1′55″78 | アルティメット帝王 | エキスパートコース　ペンギン |
| 4 | パズルボブル3 | 499, 277, 850 | PST−PTC | ALL　ふつうモード |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 126, 900 | 負けなしってイミなし？　一浪 | ノーミス　ギースあり　アンディ |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 320, 700 | わくわくの腹いせ　SNT(新) | ALL　ノーミス　ダックキング |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# 君こそゲーメスト!

## その2

| 集計 | GAME | 部門 | SCORE | NAME | 店舗 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4回目集計 | わくわく7 | ライ | 28,188,000 | BELLDANDY | プレイシティ24（北海道） |
| | | アリーナ | 44,881,800 | ツガ夫 | GAME's WiLL（京都） |
| | | スラッシュ | 25,664,900 | あごう | プレイシティ24（北海道） |
| | | ティセ | 29,671,200 | 魔B党−K. O | |
| | | ダンディJ | 37,263,700 | ツガ夫 | GAME's WiLL（京都） |
| | | まるるん | 34,417,400 | アニ探リスナーⓓ | ゲームセンタードリーム（宮城） |
| | | ポリタンクZ | 23,528,300 | CYR−KSL−WARRIOR | プレイタウンYOU&YOU町田店（東京） |
| 5回目集計 | 風雲スーパータッグバトル | | 913,400（ハヤテ、ゴズウ使用） | OZZ | 個人申請VR安城店（愛知） |
| | ギャロップレーサー | | 7' 41"95（サクラバクシンオー） | ぽち氏に感謝！DE.㊥ | 個人申請プレイスポットジョイ（東京） |
| | サイドバイサイド | 初級 | 2' 06"40 | F.A.N.G.−JAMA | 個人申請アミューズメントラージ（大分） |
| | | 中級 | 2' 21"83 | MUGEN | |
| | | 超上級 | 2' 34"46 | STG−MIC | TILT神保町（東京） |
| | | 弩級 | 3' 18"23 | | |
| | X−MENvsストリートファイター | | 3' 334"200（リュウ、春麗使用） | GIN㊗ | 個人申請ゲーム博物館（東京） |
| | ファイターズインパクト | | 2' 12"16（ホーネット使用） | 悶悟涙㊙&サンクス 悶悟涙KMM㊙㋶ | モンキーハウス本館（福岡） |
| | 蒼穹紅蓮隊 | 鵬牙 | 37,651,940 | HDK | ギャレッソ津田沼店（千葉） |
| | 対戦とっかえだま | | 4,589,900 | NPA−SEI | オレンジペコ（愛知） |
| | クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡 | | 5,390,900 | G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん | モンキーハウス本館（福岡） |
| | レイストーム | R−GRAY2（16ロックオン） | 26,514,750 | T³−WIZ | タイトーイン町田店（東京） |
| | スターグラディエイター | サターン | 1' 41"44 | 落としの山さん | プレイシティ24（北海道） |
| | | ガモフ | 1' 58"64 | 悶悟涙MLK | モンキーハウス本館（福岡） |
| | | ベクター | 2' 03"00 | | |
| | | カッパ | 1' 55"71 | G.M.C.悶悟涙T・H | |
| | ねらってチュー | | 627,690 | ZAC−Ristar | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| | ブロップサイクル | ストーリー | 20,955 | KMS | 個人申請タイトーステーション池袋（東京） |
| | デカスリート | 400m走 | 40"05 | KHJ | コズミックプラザABC（大阪） |
| | ストリートファイターZERO2 | バーディ | 3,091,600 | ひらパーで成人式 枚方の人I'M | コズミックプラザABC（大阪） |
| | 戦国ブレード | こより | 2,198,400 | IML−PSIⓒ | 個人申請モンキーパンチ（愛知） |
| | 逆転パズル番長 | 番長統一編 | 12,343,000 | クイックーモリソヴァ | タイトーイン町田（東京） |
| | セクシーパロディウス | ビッグバイパー | 6,666,600 | VMT−ABU | ゲーム倶楽部大船店（神奈川） |
| | | シューティングスター | 6,675,700 | SIT−M. K | |
| | ソウルエッジ | ファン・ソンギョ | 2' 33"10 | ATF−K. K | トミームナコ（群馬） |

次はマネーアイドルエクスチェンジャーです。ひとりで練習モードと対CPUモードの2部門で集計しています。

次はアルペンレーサー2です。申請数が極端に少なく、部門別の意味があまりないと思われるので一部門のみの集計とさせていただきます。

次はGTI CLUBです。このゲームも同じく一部門のみの集計とさせていただきます。

キャラ別2回目でますます盛り上がってきたウォーザードですが、なんとDEN氏が4キャラ制覇の快挙を成し遂げています。ライバルの追撃を振り切り、逃げきったDEN氏に拍手をおくりたいです。

ティンクルスタースプライツは一気に点数をのばしてきています。今回は330万台の争いになっています。

マクロスプラスはついに500万台の大台に乗っています。ライバル不在の1人旅状態か。

渋い更新なのがストリートファイターEXです。今後の激しい更新はかなり厳しいと思われます。

デットオアアライブですが、ノーマルモードのタイムは前回の集計のものです。こちらの手違いで集計から漏れていました。プレイヤーの方々にはご迷惑をおかけしました。

全キャラまとまった点数がでてきたとおもわれるのが、ライデンファイターズです。各種ボーナスをとった上でのかすり稼ぎ勝負になっているようです。

プリクラ大作戦はキラが未更新です。そろそろかなりキツイ段階にはいってきているようです。

（P179に続く）

### プレイタウンYOU&YOU町田店 ☆＝1（1）

東京都町田市原町田6−10−10 ☎(0427)29−8234

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | わくわく7（ライ ㊥） | 23,902,800 | CYR−KSL−WARRIOR | ALL |
| ☆ | わくわく7（ポリタンクZ㊥） | 23,528,300 | CYR−KSL−WARRIOR | ALL |
| 3 | バトルガレッガ（ガイン㊥） | 15,998,000 | ムッシュかまやつ | ALL |
| 4 | 鉄拳2（ロジャー） | 3′23″60 | 海のトリトン | ALL |
| 5 | ぐっすんおよよ | 4,346,100 | どこまでもドア | ALL 残×1 |
| 6 | ナムコクラシックコレクションVOL.1（ゼビウスアレンジ㊥） | 2,425,770 | スモールライト 計5、134、940 | ALL EX1クリア 2Pプレイ |
| 7 | ナムコクラシックコレクションVOL.（ゼビウスアレンジ㊥） | 2,709,170 | タイムマシン | ALL EX1クリア 2Pプレイ |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

### タイトーイン町田店 ☆＝1（467）

東京都町田市原町田6−14−8 ☎(0427)28−8693

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX（リュウ㊥） | 1,297,100 | クイック−PYO | ALL |
| ★ | レイストーム（RG−2） | 26,514,750 | T³−WIZ | ALL |
| 3 | ヴァーサスネットサッカー（ブラジル） | +33 | クイック−PYO | ALL 6Wins |
| ★ | 逆転!!パズル!番長（番長統一編） | 12,343,000 | クイックーモリソヴァ | ALL 2P側㊥付き |
| 5 | デイトナUSA（中級） | 2′53″89 | KA たかはし | タイムアタック完走 |
| ★ | ストリートファイターZERO（豪鬼㊥㊙） | 3,471,900 | クイック−ASM㊝ | ALL 2本落ち |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

### ゲームコーナーフジ ☆＝0（232）

東京都葛飾区新小岩1−50−8 ☎(03)3652−0670

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX（ほくと） | 1,384,500 | URA㊛ | ALL |
| 2 | ストリートファイターEX（ケン） | 1,416,300 | Kiku | ALL |
| 3 | ストリートファイターEX（C.ジャック） | 1,393,900 | GSM−YBK−つる | ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン・シンザン） | 1,072,800 | 剣匠㊛ | ALL 3S×0 |
| ★ | 機動戦士ガンダム（ガンダム） | 1,669,400 | Rai | ALL P×19 D×7 |
| ★ | 機動戦士ガンダム（ザク） | 1,609,300 | Rai | ALL P×18 D×18 |
| ★ | スーパーストリートファイターII（ブランカ） | 2,010,100 | ATC−ZFC ZGY㋒ | ALL R×39 P×21 爪×0 |
| ★ | スーパーストリートファイターII（E・本田） | 1,978,800 | GSM−YBK−つる | ALL R×40 爪×2 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

### 中央プラザ大泉店 ☆＝0（21）

東京都練馬区東大泉1−35−6 ☎(03)3978−5434

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム | 22,293,550 | EZN | ALL GRAY−2 |
| 2 | アクアリウム | 2,323,550 | ひでえお | ALL マニュアル マンボウ使用 |
| 3 | アクアリウム | 2,251,400 | さとしる | ALL マニュアル くじら使用 |
| 4 | ブレイカーズ | 16,873,200 | M. S | ALL コンドル使用 乱入なし |
| 5 | デッドオアアライブ（RANKINGS） | 2′16″83 | NGP−㋥㋝−TEI | ALL カスミ |
| 6 | ライデンファイターズ | 49,339,800 | 素人シューターMSA | ALLJUPGES PEAR使用 |
| 7 | バトルシャーク | 17,550,250 | ひでえお | ALL |
| 8 | 蒼穹紅蓮隊 | 21,935,267 | 素人シューターMSA | ALL 紫電 |
| 9 | ブレイカーズ | 6,689,600 | MK〜 | ALL ショウ使用 乱入なし |
| 10 | ブロックアウト | 125,304 | 参考記録 | 1〜17面 |

### ゲームセンターポパイ ☆＝0（33）

東京都足立区綾瀬4−9−31 ☎(03)3620−4873

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 紫炎龍 | 4,788,420 | FNK−SAI | |
| 2 | スカッドレース（旧バージョン） | 2′33″04 | KEN−2 | TAモード完走 上級 マクラーレンF1 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,119,500 | AMP | EXマリーで ALL ギース㊒ |
| 4 | パズルボブル3 | 315,980,300 | MOL−㊢−ZVR | Wゾーン ALL 2、5モード |
| 5 | 侍魂天草降臨 | 4′02″96 | IZUMI | 1CALL 羅刹右京 |
| 6 | レイストーム | 24,444,150 | へろりん | ALL RG−2 |
| 7 | ソニックウィングスリミテッド | 2,541,500 | FNK=SAI | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロットアピア店 ☆＝0（1）
静岡県静岡市中吉田15－8 プラザアピア1F ☎(054)263－8604

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊（鵬牙） | 37,396,629 | 蕃之字元帥 | 1CALL 連付9点 |
| 2 | ライデンファイターズ（ジャッジスピア） | 48,707,430 | SPREAM－FKS | 1CALL 連付残2 |
| 3 | ストリートファイターEX（ガイル） | 838,300 | 連打マニア | 1CALL |
| 4 | ストリートファイターEX（ブレア） | 931,400 | SYM | 1CALL |
| 5 | ストリートファイターEX（ダラン） | 776,700 | インドラ～橋×2 "A" | 1CALL |
| 6 | | | | |
| 7 | ストリートファイターIII | 入荷予定 | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイテク遊園ニュースター ☆＝0（4）
山梨県甲府市国母5－20－16 ☎(0552)28－8923

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,154,400 | Y. N | 1コインALL ブルー・マリー |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 856,300 | GOU | 1コインALL ボブ・ウィルソン |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 407,400 | 最強！ | ALL チン・シンザン |
| 4 | 紫炎龍 | 3,762,800 | PDK－07 | 5－1 トリガースピード 15/秒 |
| 5 | ライデンファイターズ | 50,369,060 | ぼちゃ | ALL ㊟なし スレイブ |
| 6 | ライデンファイターズ | 44,795,845 | ぼちゃ | ALL ㊟なし ジャッジスピア |
| 7 | 蒼穹紅蓮隊 | 19,827,905 | QLT | 1コインALL |
| 8 | ストリートファイターZERO2 | 2,056,600 | RJ | 1コインALL ゴウキ |
| 9 | ザキングオブファイターズ'96 | 412,980 | ミスターこぞう♡ | ALL イオリ命！イオリ、チン、クラク |
| 10 | ぷよぷよSUN | 497,101 | T. M（みくりや）㊟ | ALL NOV式15連鎖 |

## ジョイフルランド2店合同集計 ☆＝5（22）
東京都杉並区下井草2－44－7 ☎(03)3399－2155

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | プリンセスクララ大作戦（クララ） | 35,051,100 | LKR | ALL㊙ リッチ |
| ☆ | プリンセスクララ大作戦（グレイ） | 28,768,500 | LKR | ALL㊙ リッチ |
| 3 | ライデンファイターズ（ジャッジスピア） | 55,707,170 | DAB. S | ALL㊟ |
| ★ | バトルガレッガ（チッタ） | 14,324,340 | 京城ミッフィー | クリア㊟ |
| 5 | | | | |
| 6 | ライデンファイターズ（スレイブ） | 51,999,070 | YGA－IBA | ALL㊟ |
| 7 | 19XX（ライトニング） | 19,135,600 | CBA－K. T | ALL㊟ |
| ★ | ナムコクラシックコレクションVOL.1（ギャラガアレンジ） | 1,400,650 | KSL－WARRIONR | ALL㊟ |
| 9 | レイダース5 | 2,367,740 | SAL | 87（3－23）面 |
| 10 | | | | |

## 夢空間ファンタジー ☆＝0（15）
長野県茅野市ちの丁田2732－1 ☎(0266)72－5339

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ブラストオフ㊟ | 738,500 | YUT | ALL |
| 2 | ぷよぷよSUN | 600,887 | 園長 | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダック） | 1,248,800 | JNJ | ALL ノーミス SSS×2 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー） | 1,116,200 | T, A | ALL |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角） | 1,135,800 | XJR | ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（舞） | 1,088,200 | P MSS | ALL |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー） | 1,057,100 | ABN | ALL |
| 8 | ストリートファイターEX ㊟（アレン） | 1,052,100 | 園長 | ALL |
| 9 | ストリートファイターEX ㊟（D、ダーク） | 1,224,500 | XJR－ | ALL |
| 10 | ストリートファイターEX ㊟（C、ジャック） | 1,043,600 | あすたろ | ALL |

## 西銀座ゲームプラザ ☆＝1（34）
山梨県甲府市中央1－12－43 ☎(0552)32－5656

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マネーアイドルエクスチェンジャー（1人でモード） | （名人）224,427 | NCP－ANP♡健康家族またやっちゃった | LV24MAX12連59点88連鎖 |
| ☆ | マネーアイドルエクスチェンジャー（対CPU戦） | 5,336,504 | 折笠愛Ⓐ MIPPLE復活希望 | 1CALL100万×5 エクスチェンジャー㊟ |
| 3 | デッドオアアライブ（バーストモード・かすみ） | 1′42″25 | NGP－㊙－N | 1CALL |
| 4 | デッドオアアライブ（ノーマルモード・かすみ） | 2′21″45 | 浮かれ屋 | 1CALL |
| 5 | バーチャファイター2.（カゲ丸） | 1′45″40 | 対戦マン | 1CALL |
| 6 | 鉄拳（KING） | 1′29″43 | MIPPLE復活希望 NGP－ANP | 1CALL ㊟㊙レバー㊟あと6秒 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲーム倶楽部大船店 ☆＝0（32）
神奈川県鎌倉市大船1－23－28 万屋ビル1F ☎(0467)44－1963

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | セクシーパロディウス（ビッグバイパー） | 6,666,600 | VMT－ABU | ALL ㊟ 1周194万 |
| ★ | セクシーパロディウス（シューティングスター） | 6,675,700 | SIT－M・K | ALL ㊟ 1周192万 |
| 3 | ライデンファイターズ（ジャッジ スペア） | 55,115,150 | DAB. S | ALL ㊟ |
| 4 | バトルガレッガ（チッタ） | 14,005,070 | ECM－FISCHER | ALL ㊟ |
| 5 | パズルボブル3（2．5） | 421,184,590 | Y・Y | ALL |
| 6 | X－MEN VS ストリートファイター（ケン＆ゴウキ） | 1,645,300 | アムロ I LOVE YOU | ALL |
| 7 | X－MEN VS ストリートファイター（チュンリー＆ゴウキ） | 1,684,000 | N・A | ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## プレイシティキャロット松本店 ☆＝0（28）
長野県松本市中央1－3－7セントラルビルB1 ☎(0263)35－6744

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ガンバード（マリオン） | 2,135,000 | TAD | ALL ㊟ ロボ×2 111万 残1 |
| 2 | レイストーム（R－GRAY 1） | 12,447,950 | MAQ. H | ALL |
| 3 | ウォーザード（タオ） | 1,660,700 | TAD | ALL |
| 4 | ダイナマイト刑事（男刑事） | スコア無いです | TAD | ALL |
| 5 | ダイナマイト刑事（女刑事） | スコア無いです | TAD | ALL |
| 6 | ストリートファイターEX（C. ジャック） | 939,000 | TAD | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームパレス ☆＝0（9）
静岡県三島市一番町12－22 ☎(0559)71－3057

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | レイストーム（R－GRAY 1） | 9,850,350 | 楓さん | 7面前キ プレステのほうが出てる!? |
| 2 | レイストーム（R－GRAY 2） | 21,389,500 | ヒマな焼津市民－MKW | ALL メ スコアどーもです。 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マイ） | 1,592,300 | WILさま | ALLSSS×11 まだ出そう…。 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフゥ） | 1,259,000 | ふらんけんダナ | ALL ギースあり |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー） | 1,255,200 | USO | ALL ギースあり |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー） | 1,206,700 | DCT | ALL ギースあり |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チョンレイ） | 1,212,900 | WILさま | ALL |
| 8 | パズルボブル3（ひとりでパズル） | 24,013,050 | USO | 2.5モード 24R |
| 9 | ストリートファイターEX（D・ダーク） | 1,175,100 | WILさま | ALL ベガ こんなんじゃイカン！ |
| 10 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（キム・カッファン） | 1,222,500 | WILさま | ALL まだまだ。 |

## ゲームセンターナポレオン ☆＝0（125）
神奈川県伊勢原市伊勢原1－4－23 ☎(0463)94－4519

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | 極上パロディウス | 4,592,400 | 注 帰ってこい!! | 1周 220万 ツインビー |
| 2 | レイストーム | 14,520,250 | Gダラだぁ！ | RG－1 ALL |
| 3 | ライデンファイターズ | 43,373,290 | 注 | ? 残1 B2 |
| 4 | 三刻志 | 420,500 | ミヤモトのばせよちゅう | 5面 ノーマル |
| 5 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 1,324,258 | PIS－"CZに感謝 | ALL CPU対戦モード |
| 6 | ストリートファイターEX | 926,700 | 山 だすなってんだ！ | RYU |
| 7 | コラムス97 | 2,795 | ORE | LV103 |
| 8 | コズモギャングザパズル | 4,911,869 | | LV240 コズモ1917 |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## グリーンプレイランド ☆＝0（6）
岐阜県高山市西之一色町1－280高山グリーンホテル内 ☎(0577)34－6077

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 侍魂天草降臨（半蔵） | 4′21″90 | ECG | 1CALL（修羅） |
| 2 | 侍魂天草降臨（ナコルル） | 4′52″08 | RYU | 1CALL（修羅） |
| 3 | 侍魂天草降臨（骸羅） | 5′43″56 | LIN | 1CALL（修羅） |
| 4 | 侍魂天草降臨（蒼月） | 6′19″62 | ECG | 1CALL（修羅） |
| 5 | 侍魂天草降臨（幻十郎） | 6′48″25 | RYU | 1CALL（羅刹） |
| 6 | 侍魂天草降臨（十兵衛） | 8′20″22 | JUN | 1CALL（修羅） |
| 7 | 侍魂天草降臨（右京） | 8′41″60 | JUN | 1CALL（羅刹） |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ハイスコア通信 お店から②

●プレイランドスカイシアター（埼玉）
今月もスコアピンチ!!やってくれる人、大募集!よろしくね♥
（1人女の子もいます）
by PSY-Z

●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
プレイシティ24、トミームナコ、アイリン夢空間、ケンタゴン、ゲーム倶楽部大船、ギャレッソ津田沼、ゲームコーナーフジ、PC巣鴨、コパIII、オレンジペコ、その他のゲーセンの常連の方々ご来店ありがとうございました。

●TLT神保町（東京）
たいして広くもない店なのでアレなのですが、プレイしている方にべったりと貼りついてアブストラクトな表情で順番番待ちならまだしも）ただ見てるだけという人が増えてます。怖いです。いやマジで。もう少し気を配っていただければと思います。
あとコンパネの上にでかい荷物を置くというのはもう論外です。
ということで。
3月15日号の181ページについて疑惑を一部の方に抱かれている担当（別人っスよ）。
私信　出ませんでした。

●荏原ゲームコーナー（東京）
12月、1月、2月はゲームをやる暇がないほど仕事が忙しい日々でした。
（でもゲームの仕事だったりして）
やっと余裕ができるか?謎。
byついに幕ちゃんのお返事ハガキGet♡V

●ゲームコーナーフジ（東京）
トーヨコのDGM氏、熊本へ行ってもがんばってください。G.M.C.なかっぴより

# 君こそゲーメスト！

## その3

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| バトルガレッガ | ノーマルキャラ | 15,386,060 | ATF−KEN | トミームナコ（群馬） |
| バトルガレッガ | ガイン | 17,696,180 | DBL−MOL−NAI | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| バトルガレッガ | チッタ | 14,324,320 | 京城ミッフィー | ヒノーズ下井草店（東京） |
| バトルガレッガ | ミヤモト | 15,811,520 | パチはあかんで！17才ぞー | オレンジペコ（愛知） |
| バトルガレッガ | ボーンナム | 15,692,990 | T³−吉村聡 | ゲームプラザヴィクトリア（北海道） |
| レイブレーサー | 中級 | 1'49"727 | PNT−ぼん | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| レイブレーサー | 最上級 | 1'33"875 | GKK−ろっど | |
| クイズキングオブファイターズ | | 2,604,300 | WZH | GAME's DRAGON（京都） |
| 鉄拳2 | ジャック−2 | 1'14"25 | 剣匠イザナム | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| 鉄拳2 | 平八 | 1'15"91 | 小林勝彦 | |
| 鉄拳2 | ロウ | 1'06"48 | GKK−ろっど | |
| ストライカーズ1945 | スピットファイア | 2,190,800 | Trfx−MSA | ゲームセンタードリーム（宮城） |
| ストリートファイターZERO | 春麗 | 3,392,200 | メタルファイター♡よっしいぶい | GAME's DRAGON（京都） |
| ストリートファイターZERO | 豪鬼 | 3,471,900 | クイック−ASM | タイトーイン町田（東京） |
| 首領蜂 | タイプA | 59,784,370 | 2周目落ちまくりLAOS−長田仙人 | ビッグウェーブ（高知） |
| 首領蜂 | タイプB | 59,936,010 | 巣鴨のかくれキャラH.S | プレイシティキャロット巣鴨店（東京） |
| ナムコクラッシックコレクションVol.1 | ギャラガアレンジ | 1,400,650 | KSL−WARRIOR | Jogo江古田店（東京） |
| だるま道場 | | 360,710 | ㈱02−RIZ | プレイシティキャロット二荒店（栃木） |
| 鉄拳 | キング | 1'24"78 | 旧鉄友会−あむぶ | プレイシティ24（北海道） |
| まじかるエラーをさがせ | | 8,657 | OS.P.Ⓣ | ゲームハウスガンマ（大阪） |
| 極上パロディウス | ツインビー | 4,592,400 | 注帰ってこい | ゲームセンターナポレオン（神奈川） |
| スーパーストリートファイターII | ブランカ | 2,010,100 | ATC−ZFC−ZGY(刃) | ゲームコーナーフジ（東京） |
| スーパーストリートファイターII | E・本田 | 1,978,800 | GSM−YBK−つる | |
| 餓狼伝説2 | キム | 41,318,800 | WZH | GAME's DRAGON（京都） |
| 天地を喰らう2 | 魏延 | 4,226,700 | AXIOM−H.Y(奈) | プレイシティNASA杉本町店（大阪） |
| 機動戦士ガンダム | ガンダム | 1,669,400 | Rai | ゲームコーナーフジ（東京） |
| 機動戦士ガンダム | ザク | 1,609,300 | Rai | |
| パイプドリーム | Cコース | 5,150,620 | TZW−ART? | ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉） |
| 3.30号（No.191）の訂正 | | | | |
| セガラリーチャンピオンシップ | チャンピオンシップ | 3'14"62 | R.N | 個人申請ゲームキングジョイ（愛知） |
| セガラリーチャンピオンシップ | チャンピオンシップ | 3'14"62 | ぎるはま(爆)隊長 | ギャレッソ津田沼店（千葉） |
| 現時点での最終スコアです | | | | |
| 航空騎兵物語 | | 1,408,700 | SHS−Y.N | 個人申請ゲームセンター大野プレイランド（福井） |

いきなり激しい更新をみせているのが風雲スーパータッグバトルです。とにかくガードキャンセル命のようです。
対戦とっかえだまも一気に100万点程の更新です。どんなすさまじい連鎖を組んでいるのでしょうか。
そして見逃せないのが戦国ブレードのこよりのスコアでしょう。全キャラ中最高得点になっているのが謎なところです。
ここにきて2ヶ月連続全キャラ更新されているのがバトルガレッガです。
なかでもミヤモトはかなりランクが高くなっているようで、クリアもギリギリのようです。
逆に1キャラのみの更新に終わっているのがストライカーズ1945です。
スピットファイアで219万をたたき出したのは仙台の名シューティングプレイヤーMSA（メシア）氏。ここにきていい仕事をしています。
6000万の大台目前の首領蜂はAタイプ、Bタイプ共に本当にあと少しです。ここまでがんばったプレイヤーの方々はすごいとしかいいようがありません。
ここで前回の訂正です。セガラリーチャンピオンシップは劇的な同タイムのトップでした。
そしてGAMEs DRAGONで出されていた航空騎兵物語のエブリ設定が工場出荷設定ではなかったことが発覚したそうです。当然いままでのスコアはすべて無効となります。
申請の際には設定に充分ご注意ください。

## アミューズメントスクエアYou&I ☆＝0（22）

岐阜県岐阜市住之江町1−17　☎(058)264−9135

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー連なし） | 1,491,800 | Fe | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（東　連なし） | 1,403,600 | Fe | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（双角　連なし） | 705,100 | ？？？ | ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー　連なし） | 624,200 | ？？？ | ALL |
| 5 | ウォーザード（タオ(連)付） | 3,599,300 | Fe | ALL |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## アイリン夢空間 ☆＝11（177）

岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎(058)327−0218

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | ソニックウィングスリミテッド（真尾まお）(連) | 3,149,800 | ☆CAT'S−サトル | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー・マリー） | 1,294,000 | ☆CAT'S−きみちゃん | ALL |
| 3 | ウォーザード（タバサ）(連) | 7,710,100 | ☆CAT'S−トラブルメイカー(右) | ALL |
| ☆ | ライデンファイターズ（チェイサー）(連) | 53,669,930 | YGA−IBA | ALL |
| ☆ | ライデンファイターズ（エンデバー）(連) | 51,978,700 | ☆CAT'S−とき坊 | ALL |
| ☆ | ライデンファイターズ（エイジス）(連) | 51,616,110 | ☆CAT'S−サトル | ALL |
| 7 | ライデンファイターズ（ライデンmkII）(連) | 49,225,650 | ☆CAT'S−とき坊 | ALL |
| 8 | バトルガレッガ（チッタ）(連) | 14,192,740 | ☆CAT'S−きみちゃん | ALL |
| 9 | 19XX（ライトニング）(連) | 15,475,200 | ☆GGE−GRI−MKC | ALL　ノーミス |
| 10 | 19XX（ライトニング）(連) | 12,645,000 | ☆CAT'S−マサル師匠お元気ですか？(邦) | ALL　残×1 |

## オレンジハット砺波 ☆＝0（2）

富山県砺波市新又147−1　☎(0763)33−1863

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マクロスプラス | 3,519,340 | PPP | 2周　ALLVFII クリア　残2 |
| 2 | ソニックウィングスリミテッド | 1,994,200 | いたくら | ALLF−14 トムキャット |
| 3 | 蒼穹紅蓮隊 | 16,672,980 | YAM　甘 | ラスボス 鵰牙 |
| 4 | わくわく7 | 16,230,900 | BCG | ポリタンク ALL |
| 5 | クレオパトラフォーチューン | 17,184,690 | Si麻宮 | やさしい ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 998,000 | 雄 | タン ALL |
| 7 | レイストーム | 12,148,700 | ZTT | ALL R−GRAY　1 |
| 8 | ストリートファイターEX | 1,238,300 | CRO | ケンALL |
| 9 | バトルガレッガ | 9,727,100 | PPP | R−6 4号機 |
| 10 | 紫炎龍 | 4,359,820 | 学生のアイドル吉田亮アニメ化決定3月公開 | |

## 扇ケ丘レジャーセンター ☆＝0（225）

石川県石川郡野々市町高橋町86−2　☎(0762)46−6406

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ジョー東） | 1,308,300 | GPN | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（クラウザー） | 950,900 | GPN | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ビリー） | 842,600 | びりを | ALL　ギース無し |
| 4 | ストリートファイターEX | 1,251,800 | IKQ−LKS | ALL　リュウ(連) |
| 5 | 紫炎龍 | 5,976,040 | 新作なのになぜかなつかしい!? | 6面らしい、(連) |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## オレンジ　ペコ ☆＝6（17）

愛知県名古屋市昭和区隼人町（木入中店）　☎(052)836−3072

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ティンクルスタースプライツ | 3,312,753 | アフロ波平(泰) | ALL　(連)MAX56 メビウス使用 |
| ☆ | 対戦とっかえだま | 4,587,700 | NPA−SEI | ALL　(連)7面＝＝＝＝助教授使用 |
| 3 | プリンセスクララ大作戦（クララ） | 31,457,400 | NCP−ねこん | ALL　(連)(同) |
| 4 | プリンセスクララ大作戦（グレイ） | 27,068,000 | ミルキーバーで通常右打ち！ | ALL　(連)(同) |
| ★ | バトルガレッガ（ミヤモト） | 15,811,520 | パチはあかんで！17才ぞー | ALL あと120万 |
| 6 | クイズなないろドリームス虹色町の奇跡 | 4,601,800 | スポーツ刈りでたぬ吉君Ⓣ | ALL　(連) 99% |
| 7 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 3,288,184 | LAC−HERO | CPUモード ALL |
| 8 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1,719,700 | SSS×13では少なすぎるジァー恵(ヌ) | ALL　ギースあり 全勝 |
| 9 | レイストーム（GRAY−2） | 24,861,500 | 17才は無理だぞー | ALL 残1 |
| 10 | | | | |

## チャレンジャー関大前店 ☆=0 (89)

大阪府吹田市千里山東1−14−2 ☎(06)3389−8072

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,008,700 | エルフ | CALL ビリー |
| 2 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,038,400 | CAL | 1CALL 山崎 |
| 3 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,168,000 | CAL | 1CALL ボブ |
| 4 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,037,800 | CAL | 1CALL 双角 |
| 5 | スカッドレース (初級DAY) | 2′19″28 | 777♡ | 1C 完走 MT車 |
| 6 | スカッドレース (初級NIGHT) | 2′05″89 | 777♡ | 1C 完走 MT車 |
| 7 | スカッドレース (中級) | 2′39″44 | 777♡ | 1C 完走 MT車 |
| 8 | マネーアイドル エクスチェンジャー | 91,623 | チャレンジャー ぷりぷりらんど | CPUモード 8人目 |
| 9 | マネーアイドル エクスチェンジャー | 59,752 | 元ガレージ24 4649!! | シングルモード |
| 10 | | | | |

## GAME's MILK ☆=2 (11)

京都府宇治市大久保町101−5 ☎(0774)44−5770

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X-MENvs ストリートファイター | 3,243,800 | KOS | 1.04バージョン 春麗×ストーム |
| 2 | ティンクルスタースプライツ | 2,880,880 | Y. O | ALL メヴィウス |
| 3 | 風雲スーパータッグバトル | 789,900 | MIZ神 ZZ | ALL ジャズウ |
| 4 | ザキングオブファイターズ | 2,604,300 | WZH | ALL 連 正解率98% |
| 5 | 餓狼伝説2 | 41,318,800 | WZH | ALL 連必 キム |
| 6 | ストリートファイターZERO | 3,392,200 | ヨッシーV | 連必 チュン・リー |
| ☆ | ライデンファイターズ | 50,040,460 | GSK | ALL 連 ライデンMkⅡ |
| 8 | ライデンファイターズ | 51,467,100 | GSK | ALL 連 エンデバー |
| 9 | バトルガレッガ | 14,358,330 | GSK | ALL ミヤモト |
| 10 | レイストーム(RG−2) | 22,329,200 | R | ALL RG−2 |

## GAME's WiLL ☆=7 (337)

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20−1 ☎(075)711−1435

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | マクロスプラス | 5,081,030 | JGK-ALL斜 | ALL 連 VF−11 |
| ☆ | GTi CLUB (最上級) | 1′39″379 | WZH | ALL |
| ☆ | わくわく7 (アリーナ) | 44,881,800 | ツカ夫 | ALL 連同 |
| ☆ | わくわく7 (ダンディーJ) | 37,263,700 | ツカ夫 | ALL 連同 |
| 5 | わくわく7 (ティセ) | 19,880,300 | オっ、かつおだば | ALL 連同 |
| 6 | ライデンファイターズ (ジャッジスピア) | 50,668,240 | 大好き華ちゃん♥ L2A−大明神 | ALL 連同 次はGGGだ! |
| 7 | レイストーム (RG−2) | 25,455,450 | アミュー | ALL |
| 8 | バトルガレッガ (ゴールデンバット) | 14,296,870 | AFO | ALL |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## タウンスポットプレイランド ☆=2 (179)

大阪府茨木市中津町4−3 ☎(0726)37−5311

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | マネーアイドル エクスチェンジャー | 3,909,282 | MIZ神−ZZめ | ALL 対COMモード |
| 2 | マネーアイドル エクスチェンジャー | 373,208 | MIZ神−ZZめ | LC LV25 練習モード MAX13 |
| ☆ | アルペンレーサー2 | 1′25″981 | STG−まえしまかな | ALL スーパースピード おやじ使用 |
| 4 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,263,900 | ID4 ヒデ | ALL 秦兄弟の兄キ |
| 5 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,109,200 | A・mirrers | ALL ビリーカーン |
| 6 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,093,700 | SIN | ALL テリー |
| 7 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,093,500 | | ALL ホン・フー |
| 8 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,018,200 | ID4−ヒデ | ALL キム |
| 9 | ストリートファイターEX | 1,335,000 | SIN | ALL Ⓟ×6 ケン |
| 10 | ソニックウィングスリミテッド | 2,145,400 | STAC−MSV | ALL 真尾まお |

## プレイシティNASA杉本町店 ☆=5 (392)

大阪府大阪市住吉区山之内3−3−5 ☎(06)694−4909

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | コラムス'97 | 6,053 | AXIOM−Y. N | レベル21 |
| 2 | リアルバウト 餓狼伝説スペシャル | 1,319,800 | MAT | ALL テリー使用 |
| ☆ | ウォーザード (タバサ連同付) | 8,631,600 | AXIOM−DEN (100万おち) | ALL パスワード未使用 |
| ☆ | ウォーザード (ムクロ連同付) | 4,197,900 | AXIOM−DEN | ALL レベル22 パスワード未使用 |
| ☆ | ウォーザード (タオ連同付) | 4,137,400 | AXIOM−DEN | ALL レベル20 パスワード未使用 |
| ☆ | ウォーザード (レオ連同付) | 2,293,500 | AXIOM−DEN (初クリア♡) | ALL レベル5 パスワード未使用 |
| 7 | ライデンファイターズ (ジャッジスピア連付) | 55,204,990 | AXIOM−H. Y斜 | ALL 残0 |
| 8 | ライデンファイターズ (ビーストアロー連付) | 48,784,270 | AXIOM−H. Y斜 | ALL 残0 |
| ★ | 天地を喰らうⅡ (魏延連同付) | 4,226,700 | AXIOM−H. Y斜 | ALL 残0 |
| 10 | | | | |

## GAME's DRAGON ☆=0 (39)

京都府京都市上京区千本通下立売下ル小山町888ドルスTWO1F ☎(075)822−3017

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ライデンファイターズ (ジャッジスピア) | 48,334,980 | TRA−EZ | クリア 連 |
| 2 | ライデンファイターズ (スレイフ) | 44,706,090 | 初めてのスレイブ | クリア 連 |
| 3 | ぷよぷよSUN (ふつう) | 975,442 | SPD−SGP 飼葉 優理ふ | 8面で死亡 ご来店ありがとうございます |
| 4 | X-MENvs ストリートファイター | 1,648,300 | VFD | クリア リュウサイクロックス |
| 5 | ストリートファイターZERO2 (ナッシュ) | 3,215,000 | あとはVFG様次第 | クリア 連同 |
| 6 | バトルガレッガ (ガイン) | 13,663,710 | ラスボス初プレイ初クリア 乗 | クリア 連 あと進展なし |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームプラザ・イエローハット ☆=0 (173)

愛知県名古屋市中村区則武1−11−9 ☎(052)453−5857

| | GAME | HI−SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | さるかにハムぞう | 105,153 | NBLA−AGGS DOH S | R21 |
| 2 | パズルボブル3 (対戦ふつう) | 17,602,340 | AGS−如月浪人−RIN | ALL チンクル |
| 3 | 雷電ファイターズ (スレイブ) | 45,841,280 | NMT 8. 21 | ALL |
| 4 | ロジックプロ | 61,188 | 佐藤㊄あげたん | ALL 3ミス ローマ |
| 5 | パズルボブル3 (対戦練習) | 10,684,970 | 超あなうめ君 | ALL チンクル |
| 6 | デッドオアアライブ (バーストモード・ザック) | 3′17″18 | MEK | ALL |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

# ハイスコア通信 お店から③

●ゲームセンターポパイ（東京）
もうすぐ鉄拳3を入荷！バンバンやりましょう！（HAL）

●東京レジャーランド小岩店（東京）
スコアラーのみなさまへ、筐台をたたいたり、蹴っとばしたりした場合はハイスコアを載せませんのでご注意ください。

●ゲームパレス（静岡）
何か知らんが、最近バーチャロンが再び盛り上がって来ています。家庭用に移植されたからというのもあるのでしょうが…。
ウチの近辺では（たぶん）最狂（笑）の2人が遠征に来たあなたを待ち受ける!!（本人に確認を取ってないので名前は伏せます）バーチャロンのうまい人！またはあると思う人（笑）！とりあえず遊びに来てください。ってゆーか来い！
（ちょっと自信過剰）
byG・ダライアスが待ちどーしい店員BことW・Lさま

●プレイシティキャロットアピア店（静岡）
そろそろ春の新作ラッシュ！ストZERO3、Vセイバー、Gダライアス、ソルディバイド…といろいろ楽しみなゲームが出ます。
この春から静岡にくるみなさん、またそうでない人も一度遊びに来てくださいね。

●夢空間ファンタジー（岐阜）
毎週末、対戦大会開催中！最近はヴァンパイアハンター中心にきんたーず96などなどだじょ！

●グリーンプレイランド（岐阜）
ヴァンパイアセイバーにてドノヴァン居ねい…アンタも…キルシュレッダー解散。血いいい〜。
そんなことはどーでもいーですが相変わらずサムラーイな日々を送るみなさまが待ちに待った鉄拳3…とどんどん盛り上げるので店来て対戦しに来てください!!

●オレンジペコ（愛知）
LAC−HERO様、NCP−ねこん様、永い間の御来店ありがとうございました。by店員倍損

●GAME'sWiLL（京都）
・MSTへ帰省の折に寄らせてもらうので、その時はよろしく！
byL2A−大明神

●GAME'sDRAGON（京都）
店員3号機こと清水君お疲れ様でした。by店員一同より

●GAME'sMILK（京都）
遠征者の方は気軽に声をかけてください、若しくはノートの遠征者コメントコーナーに記入してください。
by店長より

●コズミックプラザABC（大阪）
当店は、かなりヤバイです。デカスリートダメになるし。
P.S.店長さんが変わりました。
by店長

●タイトーイン空港通り店（愛媛）
ドギュンーン、ドンパチはあと一年はあります。長田くん出番ですよ。早く来てね。迎えに行ってもいいよ。
by徳田

●モンキーハウス本館（福岡）
サークル「悶悟龍」は「悶悟涙」に改名しました。引き続き会員様大募集！

●ゲームプラザ（熊本）
ヒャッホウー当店にもヴァンパイアハンターの対戦台が復活したっすーやったぜーオヤジィイ〜!!悶悟涙JO氏、BXB氏遠方からの御来店、誠に有り難うございました!!バッチリだよ!!

# ヒットゲームBEST10

## R・B・S・両部門制覇

### プレイヤー人気ベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 728 | SNK |
| 2 | 1 | バーチャファイター3 | 673 | セガ |
| 3 | 2 | ストリートファイターEX | 571 | カプコン |
| 4 | 3 | X-MEN VS ストリートファイター | 392 | カプコン |
| 5 | 4 | サムライスピリッツ天草降臨 | 219 | SNK |
| 6 | 7 | ライデンファイタース | 176 | セイブ開発 |
| 7 | 11 | バトルガレッガ | 167 | エイティング/ライジング |
| 8 | 6 | ザ・キングオブファイターズ'96 | 164 | SNK |
| 8 | 8 | 電脳戦機バーチャロン | 164 | セガ |
| 10 | 10 | ぷよぷよSUN | 137 | コンパイル |

| 順位 | ゲーム名 | 得点 |
|---|---|---|
| 11位 | ウォーザード | 123 |
| 12位 | デッド オア アライブ | 101 |
| 13位 | ストリートファイターZERO2アルファ | 89 |
| 14位 | ストリートファイターZERO2 | 87 |
| 15位 | ソニックウイングスリミテッド | 84 |

### インカムベスト10

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | 得点 | メーカー名 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 776 | SNK |
| 2 | 1 | バーチャファイター3 | 737 | セガ |
| 3 | 2 | ストリートファイターEX | 572 | カプコン |
| 4 | 3 | X-MEN VS ストリートファイター | 403 | カプコン |
| 5 | 4 | サムライスピリッツ天草降臨 | 349 | SNK |
| 6 | 8 | 電脳戦機バーチャロン | 212 | セガ |
| 7 | 10 | ストリートファイターZERO2アルファ | 204 | カプコン |
| 8 | 11 | ライデンファイタース | 176 | セイブ開発 |
| 9 | 6 | ザ・キングオブファイターズ'96 | 154 | SNK |
| 10 | 9 | ぷよぷよSUN | 149 | コンパイル |

| 順位 | ゲーム名 | 得点 |
|---|---|---|
| 11位 | デッド オア アライブ | 128 |
| 12位 | ウォーザード | 106 |
| 13位 | バトルガレッガ | 88 |
| 14位 | マネーアイドルエクスチェンジャー | 82 |
| 15位 | バーチャストライカー | 79 |

### 安心して遊べるリアルバウトSP

新作のリアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）が、人気、インカム共に1位という快挙を成し遂げています。今月の結果で一番目立つのはやはりこのゲームでしょう。

リアルバウト餓狼伝説スペシャルは、リアルバウト餓狼伝説の続編です。キャラクターが増え、3ラインが2ラインになり、リングアウトがなくなるなどの変更が加えられています。

前作をプレイしている人なら、素直に入っていける内容になっているのが、とっつき易さを産んでいます。キャラクターという点では、新キャラクターが実質の新キャラでないのがインパクトを薄くしています。

まったく新しいキャラクターを作る場合、キャラ設定や通常技すべてを新しく作り直さなければいけません。確かに手間のかかる作業です。それでも、核となる新キャラがほしかった気がします。

現時点では、バーチャファイター3を抜いてTOPですが、全体的にやや低いレベルで争っている感があります。来月以降は、やや苦しくなっていく気がしています。

ストリートファイターEXは、隠れキャラの4人とゴウキが出現して、人気を回復しました。隠れキャラの4人が出る前は、リュウ、ケン、ザンギエフしかいないような状況でしたが、キャラクター層にやや厚味が出てきたようです。

すべてのキャラがちゃんと戦えば強いゲームですが、現実に使うキャラが限られてしまっているのも事実。見た目のキャラ的なキャッチ光線（インパクト）が弱いので、どうしても限界があります。

### 新作が続々登場

全体的に活気が今一番な中、人気7位に浮上したのがバトルガレッガ。ゲーメストのハイスコア集計店では、根強い人気を守っています。そろそろ新作に期待したいですね。

さて、AOUショーで出展されたゲームが、この原稿を書いている時点でいくつかできています。カプコンのストリートファイターⅢ、タイトーの電車でGO!は滑り出しは順調のよう。アトラスの怒首領蜂など、期待作がどんどん出てくる来月は変動間違いなし!というところか。

（石井ぜんじ）



京都府　村田　真吾

## タイトーイン002スタジアム　☆=1（308）

大阪府豊中市玉井町1－1－36ライオンズマンション102号　☎(06)844－0586

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | マネーアイドルエクスチェンジャー（練習モード） | 494,502 | MIZ神－ZZ㋕ | LV27　64pts |
| 2 | マネーアイドルエクスチェンジャー（対COMモード） | 3,110,953 | だっふんだぁ～ | クリア |
| 3 | ウォーザード（ムクロ㊮） | 3,817,100 | GIJ－OGA | クリア |
| 4 | バーチャコップ2㊮ | 640,303 | GPT'S－DON | クリア |
| 5 | 達　人㊮ | 6,372,310 | 佐々木　けん だっふんだぁ～ | 5－1 |
| 6 | 戦国ブレード（アイン㊮付） | 2,058,200 | チョコレート×17コ ときめきアインマニア | 2周目7面 ラスボス |
| 7 | 戦国ブレード（アイン㊮付） | 1,238,700 | 福里はシャネルがお好き | 1周クリア時 |
| 8 | バトルガレッガ（ミヤモト㊮） | 15,595,400 | 動物園の店員（さっさんの飼い主） | クリア 勲章2回落ち |
| 9 | バトルガレッガ（ボーンナム㊮） | 14,785,430 | 木村　けん だっふんだぁ～ | クリア |
| 10 | バトルガレッガ（ワイルドスネイル㊮） | 13,514,990 | 暴城 | 2－5ボス |

## コズミックプラザABC　☆=1（71）

大阪府寝屋川市早子町18－14　☎(0720)23－1160

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ★ | デカスリート（400m走） | 40"05 | KHJ | イギリス人 |
| 2 | アルペンレーサー2 | 1'39"104 | KOU(にせ) | レース |
| 3 | ストリートファイターEX（ほくと） | 1,462,000 | 007　赤帽使用 対戦台はキツイ!! | ALL　負け! |
| 4 | ストリートファイターEX（アレン） | 1,314,300 | 007　赤帽使用 入ってくんなって | ALL |
| 5 | デッドオアアライブ（ゲン・フー） | 2'07"93 | 007　赤帽使用 つながりません | ALL バーストモード |
| 6 | | | | |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## マンモス城インベーダーハウス　☆=1（4）

大阪府高槻市北園町18－14　☎(0726)82－4323

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 蒼穹紅蓮隊（屠竜） | 24,503,160 | ばくさん自爆すんな! ぽや兄㊙ | ALL　B×0 |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（チン） | 969,400 | TOM | ALL　全勝 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（マリー） | 828,400 | リーフ | ALL |
| 4 | 19XX（モスキート） | 13,979,300 | パイント | ALL　2ミス |
| 5 | バンバンボール | 16,966,248 | このゲーム対戦が熱い | ラスボス死 |
| 6 | サイドアーム | 1,751,400 | げきにお目こぼし TBZ | |
| 7 | スカイアドベンチャー | 9,769 | SGP－SV－TNK | |
| 8 | モモコ120% | 1,913,900 | SGP－KRZ | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲーマーズハウス　ガンマ　☆=0（1）

大阪府池田市石橋1－8－10ステーションプラザ3F　☎(0727)62－6780

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ソニックウィングスリミテッド（真尾まお㊮） | 2,137,500 | 強制労働－MIN | ALL |
| 2 | ライデンファイターズ（スレイブ㊮） | 51,531,840 | OS－MIN | ALL |
| 3 | 戦国ブレード（アイン㊮） | 2,006,900 | クリム損のエ○ール社が隣のビルに移転!? | 2－7　ラスボス直前 1周目下ルート |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（秦　崇雷） | 1,244,700 | 氷影 | ALL SS×4 |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフウ） | 1,195,600 | ザ・ガールズ万座ビーチビデオ化希望　TUU | ALL SSS×2　SS×3 |
| 6 | 琉球 | 265,000 | 荒野のガンマン | R－12 |
| 7 | バンクパニック | 1,401,750 | 荒野のガンマン | LV29 |
| ★ | まじかるエラーをさがせ | 8,657 | OS. P. Ⓣ | ALL |
| 9 | メガゾーン | 514,550 | 早くサターンのMSHをやりたいな　㊙ | 3周 |
| 10 | のぼらんか | 1,937,100 | 早くエ○ールの新作がやりたいな　㊙ | R－9 |

## ジャスコ川西店プレイランド　☆=1（16）

兵庫県川西町小花1－6－16　☎(0727)59－7464

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX（ほくと） | 1,198,900 | T・I | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（テリー） | 1,466,700 | 無 | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ローレンス） | 887,700 | D. M翔 | ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ブルー、マリー） | 1,009,800 | 無 | ALL ギースで1ミス |
| 5 | ぷよぷよSUN（ふつう） | 431,239 | なむさんIPA | ALL |
| 6 | デッドオアアライブ（バーストモード、ティナ） | 1'43"33 | ACE | ALL |
| 7 | ティンクルスタースプライツ（ティル） | 1,653,790 | 和泉 | ALL 28HIT |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## タイトーイン空港通り店 ☆＝0 (31)
愛媛県松山市南斉院町17－5ウエストビル1F ☎(0899)73－1381

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | パズルボブル3 (ふつう) | 335, 324, 450 | M! | V－ZONE ALL |
| 2 | パズルボブル3 (2.5) | 454, 104, 870 | M! | U－ZONE ALL |
| 3 | D&D®S.O.M (クレリック) | 2, 788, 628 | RAY | ALL |
| 4 | D&D®S.O.M (ファイター) | 2, 812, 662 | RAY | ALL |
| 5 | D&D®S.O.M (ドワーフ) | 2, 868, 159 | RAY | ALL |
| 6 | レイストーム (R－GRAY 1) | 12, 702, 900 | M! | ALL 5設 |
| 7 | レイストーム (R－GRAY 2) | 14, 136, 050 | SUR－R T㊗ おそくなりました。 | ALL 5設 |
| 8 | レイストーム (R－GRAY 2) | 16, 233, 550 | 重松 陽子 次回こそクリア予定 | 8面 5設 |
| 9 | ウォリアーブレード (ラスタン) | 528, 050 | SUR－R T㊗ 絶望のあっかん㊀ | ALL 全面設定 |
| 10 | ドギューン | 829, 330 | 坂本 りえ 20才 打倒陽子！ | 3－7 (連) リクエスト入荷 |

## ゲームプラザミッキー ☆＝1 (38)
広島県広島市南区的場町1－7－2 ☎(082)262－5189

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ティンクルスタースプライツ (メヴィウス) | 3, 029, 700 | お姉ちゃん先生 | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 293, 100 | 今回全部穴うめのような気がNEZ－GYO | ALL ホンフゥ使用 SSS×7 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 215, 500 | DUO -MAXWEL | ALL ボブ使用 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 113, 100 | 最近みんな壊れてる ねずぎよ | ALL チュンレイ使用 |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 042, 600 | もともとのような気もする ねずぎよ | ALL テリー使用 |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 988, 200 | F・H | ALL チョンシュー |
| 7 | ティンクルスタースプライツ (ダークラン) | 1, 775, 700 | とりあえずこれで全キャラ終わり ねずぎよ | ALL |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## 川島玩具店 ☆＝0 (19)
兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42－0094

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー・ボガード) | 895, 300 | NOA | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー・ヒガシ) | 918, 800 | RIG | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (望月 双角) | 815, 300 | ぺけ | ALL |
| 4 | 侍魂天草降臨 (柳生 十兵衛) | 12′14″60 | AGE | 修羅 ALL |
| 5 | 侍魂天草降臨 (ガルフォード) | 11″00″22 | RON | 羅刹 ALL |
| 6 | ストリートファイターZERO 2 (リュウ) | 2, 225, 900 | NOA | ALL |
| 7 | ストリートファイターZERO 2 (さくら) | 1, 962, 000 | 瞬水 | ALL |
| 8 | ストリートファイターZERO 2 (ローズ) | 1, 917, 400 | AOI | ALL |
| 9 | ザキングオブファイターズ'96 (クラーク、ジョー、クラウザー) | 726, 200 | RIG | ALL |
| 10 | ザキングオブファイターズ'96 (リョウ、大門、アンディ) | 592, 300 | CAN | ALL |

## チャレンジバンバン ☆＝3 (129)
愛媛県松山市道後樋又4－29 ☎(089)924－5583

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー) | 1, 740, 500 | ★－暗黒龍 | ALL (15、4、1) |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー東) | 1, 441, 000 | FAD－まさきくん | ALL (7、3、10) |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (秦崇秀) | 1, 387, 200 | ★－暗黒龍 | ALL (2、5、13) |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (双角) | 1, 353, 200 | ゆうじ君 | ALL (3、9、7) |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (アンディ) | 1, 318, 400 | わいわい | ALL (5、4、8) |
| 6 | マネーアイドルエクスチェンジャー (CPU) | 1, 831, 535 | FAD－お金のムダ | ALL 100万×1 51万×． |
| 7 | マネーアイドルエクスチェンジャー (1人) | 255, 185 | FAD－JAN | L－29 7段 |
| 8 | さるかにハムぞう | 90, 291 | FAD－JAN | 1C 20面 |
| 9 | ティンクルスタースプライツ (メヴィウス)(連) | 2, 485, 440 | FAD－JAN | ALL (予)102万 MAX53 |
| ☆ | ライデンファイターズ (スレイブ)(連) | 52, 519, 510 | クレイジー岩鬼 | ALL 残×1 B×1 |

## アメニティスペースOZ合同集計 ☆＝0 (39)
山口県小野田市西高泊664－3 ☎(0836)84－5147

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | デッドオアアライブ | 4′31″86 | Y・S | ザック使用 南小倉店 |
| 2 | デッドオアアライブ (ノーマルモード) | 6′04″65 | WIN | レイ・ファン使用 南小倉店 |
| 3 | X－MENvsストリートファイター | 1, 994, 500 | SN | チュンリー&ウルヴァリン 南小倉店 |
| 4 | ストリートファイターEX | 1, 192, 100 | SIN | チュンリー 宇部新川店 |
| 5 | ストリートファイターEX | 682, 600 | 滅殺豪 ドクトリン・フール | ブルム 小野田店 |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 636, 000 | 231、417♥ | テリー 小野田店 |
| 7 | ソニックウィングスリミテッド (F－15) | 1, 943, 900 | AFD | 1C ，周ALL 宇部新川店 |
| 8 | コラムス'97 | 2, 350 | KAO | Lv80 三段 宇部新川店 |
| 9 | テトリスプラス (パズルモードノーマル) | 231, 300 | NBA | 1CALL 小野田店 |
| 10 | マジカルドロップ | 99, 998 | 滅殺豪全キャラ | 1CALL 全キャラ 小野田店 |

## ファミリーガーデンパートⅢ
岡山県真庭郡勝山町大字勝山459 ☎(0867)44－5688

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 040, 400 | R N マリー | ノーミス 1CALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 763, 900 | M S テリー | ノーミス 1CALL |
| 3 | わくわく7 | 13, 545, 400 | MUK ティセ | 1ALL |
| 4 | X－MENvsストリートファイター | 1, 915, 900 | T. I マグニートー S トゥース | ALL |
| 5 | レイストーム | 11, 590, 650 | SUR－G | マニュアル ALL タイプ 1 |
| 6 | ぷよぷよSUN | 310, 621 | T. A | ふつう クリア |
| 7 | ストリートファイターEX | 1, 017, 500 | TAD ガイル | ゴウキまけ |
| 8 | ストリートファイターEX | 955, 400 | MUL ブレア | ベガはたおした |
| 9 | ストリートファイターEX | 915, 900 | TAD Cジャック | ALL こいつはつよいな |
| 10 | ストリートファイターEX | 863, 500 | TAD ザンギ | ALL けっこうらくほしい |

## モンキーハウス本館 ☆＝3 (327)
福岡県福岡市中央区六本松2－6－7 ☎(092)731－0053

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ヘブンズゲート (ENGETSU) | 4′27″73 | 闘悟涙(総) キャラ別希望 | ALL (連)(同) |
| 2 | ヘブンズゲート (A HAU) | 7′07″20 | 闘悟涙J. O キャラ別希望 | ALLすばらしいゲームだVFを超えている |
| 3 | 紫炎龍 | 17, 518, 910 | G. M. C. 闘悟涙T・H | 15－5 (2周目7面) (連) |
| 4 | コラムス'97 | 3, 675 | 闘悟涙UMA | Lv. 132 |
| 5 | マネーアイドルエクスチェンジャー (1人で練習) | 413, 780 | G. M. C. 闘悟涙T・H | ポイント58 |
| ★ | スターグラディエイター (カッパ) | 1′55″71 | G. M. C. 闘悟涙T・H | ALL (連)(同) 5588 ビバ×1 |
| ★ | スターグラディエイター (ガモフ) | 1′58″64 | 闘悟涙MLK | ALL (連)(同) 6092 ビバ×0 |
| ★ | スターグラディエイター (ベクター) | 2′03″00 | 闘悟涙MLK | ALL (連)(同) 4896 ビバ×0 |
| ★ | クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡 | 5, 390, 900 | G. M. C. 闘悟涙 げえむのごんちゃん | ALL (連) 5月30日まで目押し |
| ☆ | ファイターズインパクト | 2′12″16 | 闘悟涙(総)&サンクス 闘悟涙KMM(終)(了) | ALL (連) ホーネット使用 |

## 丸久小郡店ファミリーランド ☆＝0 (9)
山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(0836)31－6081

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX | 1, 272, 900 | RAI (山口店) | ALL (チュンリー) |
| 2 | ストリートファイターEX | 1, 148, 100 | S. S. S (山口店) | ALL (スカロマニア) |
| 3 | ストリートファイターEX | 1, 267, 300 | K☆T (山口店) | ALL (ケン) |
| 4 | 侍魂天草降臨 (半蔵) | 4′52″95 | H. N (山口店) | ALL (修羅) |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 191, 000 | S. S. S (山口店) | ALL (双角) |
| 6 | レイストーム | 16, 485, 300 | YOU (山口店) | R－GRAY2 7面 |
| 7 | もうぢゃ | 4, 003, 290 | BEL (山口店) | もくもくもうぢゃ |
| 8 | マジカルドロップ2 | 185, 556 | 獄威豪FOOL月読 | ALL 1コイン (フール) |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## ゲームハウスカントリーボーイ ☆＝0 (9)
広島県広島市安佐南区長寺町1－1－37 ☎(082)872－1605

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 侍魂天草降臨 | 8′25″06 | 私欲人（しょくにん） 鬼怒川竜次 | ALL 風間 蒼月 |
| 2 | ティンクルスタースプライツ | 1, 240, 970 | 私欲人 鬼怒川竜次 | ALL (連)ナシ メビウス |
| 3 | ウォーザード | 1, 575, 000 | 無為ヒ殺意の一筋切 (私)鬼怒川竜次 | |
| 4 | デッドオアアライブ | 3′01″30 | いこいの村しまね | BURSTALL かすみ |
| 5 | デッドオアアライブ | 3′30″33 | スキーやスノボーできるいこいの村しまね | BURSTALL ザック |
| 6 | デッドオアアライブ | 4′23″01 | ダ――。 | BURSTALL 雷道 |
| 7 | バーチャファイター3 | 1′51″95 | OIL | ALL ジェフリー |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## サブカルチュア ☆＝2 (158)
福岡県筑紫野市二日市北1－2黒崎ビル ☎(092)922－9010

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ウォーザード (タオ) | 3, 992, 800 | 8号 | ALL (連)(同) Lv1 →Lv20 |
| 2 | ウォーザード (タバサ) | 7, 273, 300 | 穴ウメっすね (局)長 | ALL Lv1 →Lv28 |
| 3 | アルペンレーサー2 (レースモード、ハイスピード) | 1′38″099 | ぶっこわしちゃった♡ GDS－OOT | ALL ダウンヒル ほぼ限界？あと0.3 |
| 4 | アルペンレーサー2 (T.T、ハイスピード) | 1′45″655 | GDS－OOT | ALL ダウンヒル 論外 |
| 5 | アルペンレーサー2 (レースモード、ハイスピード) | 1′53″555 | GDS－OOT | ALL ダウンヒル 激甘 けどもうやれん |
| 6 | アルペンレーサー2 (T.T、テクニカル) | 2′06″959 | GDS－OOT | ALL ダウンヒル 論外 |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ビリー) | 1, 383, 300 | (局)長 | ALL |
| 8 | 紫炎龍 | 16, 517, 310 | やるものなくなったから… GDS－OOT | 1C15－3 (連) 入荷から2日じゃねぇ |
| 9 | ソニックウィングスリミテッド (まおまお) | 2, 883, 000 | PAN－FTC | ALL (連) |
| 10 | | | | |

## ビッグウェーブ ☆＝1 (32)
高知県高知市曙町1－8－25寿ビル1F西 ☎(0888)43－3433

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターEX (カイリ) | 1, 231, 900 | ガルダ6人目撃退 BBC | ALL ノーミス |
| 2 | わくわく7 (まるるん) | 28, 480, 500 | DNA しんどいっす | ALL ノーミス |
| 3 | バトルガレッガ (Gバット) | 13, 199, 530 | | |
| 4 | バトルガレッガ (ボーンナム) | 11, 211, 590 | | ALL 残3 |
| 5 | バトルガレッガ (チッタ) | 9, 612, 500 | | ALL |
| 6 | D&D®S.O.M (ファイター) | 3, 853, 811 | | ALL 4分×13 1タイプ バグ無し |
| 7 | D&D®S.O.M (クレリック) | 3, 679, 717 | | ALL 4分×10 1タイプ 2Pカラー |
| 8 | ストリートファイターZERO 2 (ロレント) | 2, 279, 400 | | |
| ★ | 首領蜂 (Aタイプ) | 59, 784, 370 | 2周目落ちまくり LAOS－長田仙人 | ALL 残3 1周2770万 |
| 10 | ザキングオブファイターズ'95 (龍虎チーム) | 485, 740 | ロバやんZ | ALL P×20 |

## オキモト ☆＝1 (19)
広島県広島市西区南観音3－15－3 ☎(082)292－1473

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| ☆ | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ジョー. | 1, 886, 500 | DOI SSS×19 SS×1 | ALL |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (アンディー) | 1, 660, 600 | DOI SSS×14 SS×3 SS×2A1 | ALL |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ボブ) | 1, 314, 000 | G | ALL |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (テリー) | 1, 393, 400 | SN | ALL |
| 5 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ダック) | 1, 262, 500 | G | ALL |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (タン) | 1, 136, 400 | A $H_2O$ | ALL |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (舞) | 1, 136, 000 | SN | ALL |
| 8 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (崇秀) | 1, 198, 300 | G | ALL |
| 9 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (双角) | 1, 102, 100 | N | ALL |
| 10 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル (ホンフゥ) | 1, 085, 800 | SN | ALL |

次回のスコア締め切りは **4月13日** (14日消印有効)

### ☆獲得数上位店(3・30～4・30時点)

| 順位 | 店名 | 今月 | 合計 |
|---|---|---|---|
| 1 | アイリン夢空間(岐阜) | 4 | 11 |
| 2 | プレイシティ24(北海道) | 4 | 9 |
| 3 | GAME's WiLL(京都) | 4 | 7 |
| 4 | オレンジペコ(愛知) | 1 | 6 |
| 5 | プレイシティNASA杉本町店(大阪) | 4 | 5 |
| 5 | TILT神保町(東京) | 3 | 5 |
| 5 | Jogo江古田店(東京) | 2 | 5 |
| 6 | チャレンジバンバン(愛媛) | 1 | 3 |
| 6 | モンキーハウス本館(福岡) | 1 | 3 |
| 6 | 荏原ゲームコーナー(東京) | 1 | 3 |

### ハイスコア通信 担当者から

今月もトップをひた走るのはアイリン夢空間だ。ライデンファイターズでの固め撃ちがきいている。

そして安定の2位はプレイシティ24。アイリン夢空間にぴったりついて離れない緊張した状態が続いている。

3位にあがってきたのが古都京都の強豪店GAME's WiLLだ。

様々なゲームでトップをとっていて今後も上位を狙えるのではないだろうか。

注目すべきは一気に5位にあがってきたプレイシティNASA杉本町店だ。なんといってもDEN氏の4冠は圧倒的だ。

混戦模様となってきた今年の☆獲得数争い、下位のお店も実力派ばかりだ。

今後の争いのゆくえは神のみぞ知るといったところだろうか。

# 君もめざそう！ハイスコア！

当コーナーでは、キミが出したハイスコア（高得点、高タイム）を募集しているぞ。スコア（タイム）が「これは高得点だ！」ということであれば、以下の方法で申請することができる。

**●申請方法**

やり方は２つあって、１つは当コーナーで掲載されている店に行ってハイスコアを出して申請する方法。各店、申請方法は異なるので、事前にお店の人に聞いてみよう。

もう１つは、毎号ゲーメストについているハガキ「君こそゲーメスト」を使って個人申請してもらう方法。この場合、「確かにこのお店でこのスコアを出しました」という証明するためのお店の印が必要だ。

**●集計対象スコアとなるための条件**

以下にいくつかの注意点を挙げよう。

❶ゲーム場で出されたスコアで、１クレジット、完全１人プレイであり、店員に確認されていること。

❷改造基準（※１）を満たすゲーム筐体であること。

❸難度等のスコアに影響のある設定が、工場出荷設定（※２）と同じであること。

❹スコア、面数、集計部門（キャラ名など※３）名、改造内容（該当する場合：連射装置は連、同時押しは同か必、交互連射は交互連と略しても可）が記載されていること。

❺集計開始予定月に集計店から申請が10個に満たない場合、集計開始を翌月に繰越し、その月になっても10個に満たないゲームは、原則として集計を行わない。

❻上記以外のことで、何かわからないことがあれば、ハイスコア店にて確認すること。

**●☆、★の説明**

当コーナーでは毎月締め切りまでのハイスコア店のスコアや、その号で更新されたハイスコアを掲載しているが（君こそゲーメスト）、ハイスコア店のスコア欄に「☆」マークがあるのをご存じだろうか？これは、全国１位のスコアをとったときに、そのお店に与えられるトップの証。毎年、前年の12月から翌年の11月の１年間、ハイスコア店はこの☆を取り争っていき、最終的に上位３店は年末のゲーメスト大賞にて表彰されるのだ。

具体的に説明すると、そのゲームの１回目から５回目までの集計で１位をとった場合は☆を、それ以降は★となる。例えば、「☆＝３（23）」という表記は、今年度は☆を３個取り、これまですべての累計（★も含む）は23個、という意味。

※１：複数ボタンの同時入力を１ボタンで行うもの、連射装置以外は原則としてスコア申請の対象とはならない。

※２：ゲーム基板や筐体などの製品が、製造工場より出荷されたときの状態や設定のこと。

※３：工場出荷設定でプレイできない部門（キャラ）は集計しない（コマンド操作によるキャラはOKだが、ディップスイッチ等の操作でしか出現しないキャラなどは不可）

なお、このハイスコア集計に関する質問、要望などは、毎週金曜日の午後７時から９時まで受け付けているぞ（担当：藤田）。

## ゲームインプラザオリンピアン ☆＝0（19）

福岡県北九州市小倉北区京町２－６－７　☎(093)521－2040

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ストリートファイターZERO2 アルファ | 2, 733, 100 | CHAWithSTR | 1CALL Px サバイバルモード) |
| 2 | ストリートファイターZERO2 アルファ | 1, 900, 400 | NBC | 1CALL ナッシュ PX5 サバイバルモード |
| 3 | ストリートファイターZERO2 アルファ | 1, 745, 900 | COM | 1CALL ケン |
| 4 | ウォーザード | 2, 398, 900 | B－rogin小倉 | 1CALL タオ使用 |
| 5 | ウォーザード | 1, 956, 600 | R D | 1CALL ムクロ |
| 6 | ウォーザード | 1, 052, 700 | Vixen | 1CALL タバサ |
| 7 | ウォーザード | 980, 600 | AUT. SIDE | 1CALL （レオ） |
| 8 | 侍魂天草降臨 | 7′25″04 | AD－F | 1CALL リムルル |
| 9 | 侍魂天草降臨 | 7′38″51 | T. 野村 | 1CALL 天草 |
| 10 | ストリートファイターEX | 1, 308, 600 | BIG | 1CALL 春麗 乱入なし |

## ホワイトハウス箱崎店 ☆＝0（60）

福岡県福岡市東区箱崎６－１－２松本ビル１Ｆ　☎(092)641－9415

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ティンクルスタースプライツ（メビウス） | 2, 628, 160 | G'Zメチャ１号 | MAX52Hit |
| 2 | ハチャメチャファイター | 22, 962, 950 | G'Zメチャ１号 | 2周目３面 (連) |
| 3 | ぷよぷよSUN（やさしい） | 810, 117 | 箱崎ぷよ猿連合NBR | ALL MAX17連 |
| 4 | ヘヴンズゲート（アハウ） | 6′44″83 | J. O（人類ゼルキン化計画移動中） | ALL 超穴ウメ |
| 5 | ヘヴンズゲート（キョウスケ） | 10″12″76 | 念彼観音力 J. O | CALL どうじゃな…これで… |
| 6 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 921, 300 | ギースを初めてみたカス。MYO | ALL ブルーマリー使用 |
| 7 | | | | |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |
| 10 | | | | |

## PLAY－HOUSEアスカ ☆＝0（6）

佐賀県伊万里市浜町５番街エル・アスカビル２Ｆ　☎(0955)23－2895

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 197, 600 | Mr－STO | ALL ブルーマリーVS |
| 2 | X－MENvsストリートファイター | 1, 568, 400 | Mr－BEE | ALL ウルヴァリンVS |
| 3 | パズルボブル３ | 64, 762, 220 | Mr END | ALL |
| 4 | ストリートファイターEX | 1, 156, 900 | Mr－AMP | ALL リュウVS |
| 5 | ティンクルスタースプライツ | 1, 234, 520 | Mr－K・T | ALL ストーリー |
| 6 | スタークスウィナー２ | 30億9090万円 | Mr－END | ALL アースクエイクVS |
| 7 | わくわく７ ・ | 7, 290, 800 | Mr－SAN | ALL ティセVS |
| 8 | 鉄拳２Ver. B | 1′41″61 | Mr－D・I | ALL カズヤVS |
| 9 | デカスリート | 12″85 | 1PA－KN | 110mハードル イギリスVS |
| 10 | ザキングオブファイターズ'96 | 451, 800 | Mr－RAS | ALL |

## ワンダーランド ☆＝0（5）

宮崎県延岡市幸町３－110島津ビル１Ｆ　☎(0982)34－7827

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | X－MENvsストリートファイター | 1, 293, 200 | Jin | ALL めざせ150万 |
| 2 | 侍魂天草降臨（羅刹・ガルフォード） | 5′27″82 | かみぃ | ALL |
| 3 | ウォーザード（タオ） | 2, 062, 400 | かわい | ALL |
| 4 | デッドオアアライブ（ノーマル） | 2′23″68 | BAK | かすみ ALL |
| 5 | レイストーム（R－GRAY１） | 10, 274, 300 | $BNK^2$ CRAIF | 肩いためた～７面 |
| 6 | ライデンファイターズ（ジャッジスピア） | 40, 363, 580 | よっしー | うりゃ～!! ALLクリア |
| 7 | パズルボブル３（ひとりでパズル） | 203, 689, 210 | かみぃ | 表23面 |
| 8 | ワルキューレの伝説 | 1, 085, 500 | かわい | ALL |
| 9 | ストリートファイターEX（春麗） | 1, 073, 300 | K | ALL |
| 10 | ストリートファイターZERO2アルファ（リュウ） | 1, 678, 800 | RYU | ALL |

## ゲームプラザ ☆＝0（221）

熊本県熊本市九品寺５－15－７　☎(096)362－0992

| | GAME | HI－SCORE | NAME | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | まじかるデート | クリア | ウーキーMST | １ミス １CALL 緑川 鈴 |
| 2 | スターグラディエイター | 2′06″03 | 悶悟涙J. O | ゼルキン使用 前半１′03 |
| 3 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 903, 400 | 肉球REI | 1CALL ビリー使用 ギース有 |
| 4 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 1, 259, 500 | DRA | 1CALL ダック使用 ギース有 |
| 5 | 蒼穹紅蓮隊 | 23, 678, 159 | SIZ | 1CALL 残×０ 屠竜 B×9 ラスボス1/4 |
| 6 | 侍魂天草降臨 | 4′23″31 | $T^2$－MRS | 1CALL 自殺有 羅ガル まだまだ!! |
| 7 | ソニックウィングスリミテッド | 2, 361, 400 | EBI | 1CALL 真尾まお使用 |
| 8 | ヘヴンズゲート | 5′47″96 | $D^3$ | 1CALL ナナセ使用 |
| 9 | マジカルドロップ２ | 77, 500 | Y☆MACⅡ | 1CALL 一応ALL(へ) |
| 10 | | | | |

# てあたりしだいゲームリスト

＊表中操作欄の記号の意味
「KB」→キーボード
例「8－3」→8方向レバー、3ボタン

| ゲーム名 | メーカー | ジャンル | 操作 | 発売日 | メーカーから及び備考 |
|---|---|---|---|---|---|
| **3月発売** | | | | | |
| 怒首領蜂 | アトラス | シューティング | 8－2 | 3月中 | めざせ1コインクリア！ |
| ユキブタマン－P | カネコ | アクション | 4－1 | 3月中 | |
| オペレーション サンダーハリケーン | コナミ | ガンシューティング | 特殊 | 3月中 | |
| とべ！ポリスターズ | コナミ | シューティング | 8－2 | 3月中 | ハーフトップビューの3Dシューティング。コミカルなポリゴンキャラに注目!! |
| ハングパイロット | コナミ | スポーツ体感 | 特殊 | 3月中 | |
| アルカノイドR(リターンズ) | タイトー | ブロック崩し | パドル＋1ボタン | 3月中 | 全100面のブロックバトル。がんばってクリアしてみてください。 |
| 電車でGO！ | タイトー | 電車 | 特殊 | 3月中 | 実在する電車が動かせる本格派トレインシミュレーター！ |
| まじかるで～と －卒業告白大作戦－ | タイトー | アクションパズル | 8－1 | 3月中 | 追加モード充実。特に「まじかるクイズ」は要チェック！ |
| THA HOUSE OF THE DEAD | セガ | ガンシューティング | 特殊 | 3月中 | 恐怖の戦慄がプレイヤーを襲う！期待大のガンシュー！ |
| 鉄拳3 | ナムコ | 格闘 | 8－4 | 3月中 | |
| **4月以降発売** | | | | | |
| グルーブオンファイト | アトラス | 格闘 | 8－6 | 5月予定 | 村田蓮爾の新キャラに注目！（とくに下チチ） |
| ソルディバイド | 彩京 | シューティング | 8－3 | 5月予定 | 97年第一弾はファンタジーシューティング！ご期待ください!! |
| 麻雀ハイパーリアクション2 | サミー工業 | 麻雀 | KB | 5月予定 | |
| ヴァーチャストライカー2 | セガ | スポーツ | 8－3 | 今春予定 | |
| トップスケーター | セガ | スポーツ体感 | 特殊 | 今春予定 | スケーターファッションに身をつつみハードトリックをクールに決めてギャラリーを沸かせろ!! |
| **発売日未定** | | | | | |
| ヴァンパイアセイヴァー | カプコン | 格闘 | 8－6 | 未定 | |
| バトルサーキット | カプコン | アクション | 8－2 | 未定 | |
| GTI CLUB バーチャル ギアバージョン | コナミ | ドライブ | ハンドル | 未定 | |
| ときめきメモリアル おしえてyour heart | コナミ | 恋愛シミュレーション | 特殊 | 未定 | |
| PF573 | コナミ | 格闘 | 未定 | 未定 | |
| レーシングジャム | コナミ | ドライブ | 未定 | 未定 | |
| ファイナルロマンス4 | ビデオシステム | 麻雀 | KB | 未定 | そろそろ何かが動き出す |

EVENT

## 満員御礼！SNKライブツアー大盛況!!

108人ですよ、108人！3月9日、東京・浜松町のニューピアホールで行われた「SNKライブツアー'97」に集まったコスプレイヤーの数は、煩悩の数…いや、除夜の鐘がつけるほどの人数が大集合しました。普段、コスプレイヤーと呼ばれる人々をあまり見ない私にとって、その日は、お赤飯たいちゃおうかしら、なんて思わせるブリリアントな一日だったのでございますよ。ハラショー。

開場は午前10時。待ちきれない人々は、スギ花粉舞うさわやかな3月の風のなか、長蛇の列を作って待っておりました。皆、そのチチを期待に膨らませて。


最後の記念写真より。非常に多彩なコスプレイヤーが集合

そして、その期待に、見事に応えてくれましたエス・エヌ・ケイ。開場と同時に連打されるイベントの数々。コンシューマー用新作「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」の出演声優によるゲーム紹介や、ナコルルの生駒治美さん、京の野中政宏さんによる「SNK声優ライブステージ」、さきほどもお伝えしたコスプレコンテスト「ビバ！コスプレ天国」、そして、朝からの壮絶な予選を勝ち抜いてきた強者8人で行われた「リアルバウト餓狼伝説スペシャルチャンピオンシップ」。イベントの合間には、以前ゲーメストでもスクープした、サムライスピリッツシリーズの新作映像が流れてました。しかも、AOUでは見られなかった新キャラクターの映像も流れていました。


コスプレ大会では、天草四郎時貞が優勝。商品は京のポップ。

当日は声優の子安武人さん、氷上恭子さんがDJをつとめるラジオ番組「ゲムドラナイト」の公開録音もあり、イベントは大盛況のうちに幕を閉じました。また、会場に設置されたゲーム筐体の収益は、チャリティーとして「財団法人 全国防犯協会連合会」に寄付されるとのこと。餓狼伝説キャラによる「少年犯罪防止ポスター」を作っていたエス・エヌ・ケイらしい、社会貢献を兼ねた一大イベントでした。


最後は歌手のKENが侍RPGのED曲を熱唱！鳥肌ものでした。

EVENT

## 春のイベントはこれで決まり！「東京ゲームショウ'97・春」開催

去年の夏に開催され約10万人を動員し、大好評を博したコンシューマーの祭典、東京ゲームショウが帰ってくる。

その名も「東京ゲームショウ'97・春」、開催期日は4月5日（土）～6日（日）の2日間で会場は前回と同じ「東京ビッグサイト」。

前回の1・5倍の広さのスペースに各ソフトウェア、ハードウェアメーカーなど計104社が出展する予定だ。

我がメスト軍団としてはやはりアーケードからの移植モノなんか気になるところなんだけど「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」「わくわく7」「ラストブロンクス」などが出展される予定だ。

会場内の特設ステージにて開かれる文化放送ラジオの公開録音、人気声優トークショーやミニライブ、コスプレコンテスト、AAAチャリティーオークションなど楽しみなイベントが目白押し。

あっ、そうそう勿論新声社もブースを出す予定なので、みんな遊びに来てくれよな。

**東京ゲームショウ'97・春**

□入場料
一般（中学生以上）
当日1000円（税込み）
前売800円（税込み）
小学生以下
無料
□問い合わせ
03・3246・6053

PUSH! PRESENT

## ゲームミュージックファンは馳せ参じよサイトロン・スプリングフェア開催中！

VGMファンにはおなじみのサイトロンレーベルが、「サイトロン・スプリングフェア」と題し全国規模でキャンペーンを展開中だ。

同レーベルのCD、VIDEOを3000円以上買った人に限り、96年4月からのサイトロンアルバム作品を抜粋して収録した「ALL ABOUT SCITRON 1996～1997 Special Sampler CD」（非売品）を店頭でプレゼントというもの。

このCD、ちょっと収録作品を見ただけでもよだれが…。VGMファンなら絶対手に入れなくてはいけないこのアイテム、商品に限りがあるので、運悪く貰えなかった人もいるかもしれない。そんな貴方のために特別10名様に差し上げま～す。さすがメストだ。

ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号を明記のうえ「インフォメーション・サイトロンCDプレゼント」係までおくるのことよ。



キャンペーンに関する問い合わせは03-3555-6770まで。

EVENT

## 魔法使いTai！強化合宿のお知らせ

そんなこんなで好評発売中OVA「魔法使いTai！」の合宿イベントが行われるぞ。題して「北野橋高校魔法クラブ強化合宿」。皆で魔法の勉強や鉄棒またぎをしたりとか、ミニライブにトークに握手会、と非常に楽しいメニューの合宿になる予定だ。出演は魔法クラブ女子を演じる小西寛子、飯塚雅弓、岩男潤子の三美姫。

日時は6月21日（土）～22日（日）。場所は参加者のみの秘密だ（でも関東近郊）。次をよく読んでまずは応募だ。

□参加方法

往復ハガキに住所・氏名（返信用にも必ず）・年齢・性別・電話番号を記入して事務局に応募、その後、返送されてくるハガキに従って参加費の振り込みなどを行う。ちなみに参加費は2万9800円で募集予定人数は200人。

○応募先〒150 東京都渋谷区恵比寿西1-12-12 ルネスE．B．I 5F プリズム内「魔法使いTai！」北野橋高校魔法クラブ強化合宿事務局」（問い合わせ先03-3462-4628）。

第1次締め切りは4月末日。




BOOKS

## メストを買うのも超らくちん ゲーム本はヨドバシカメラ！

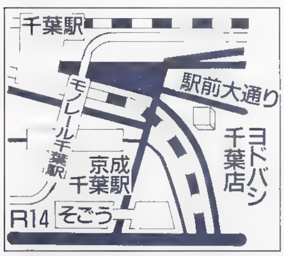
春だ春だ～さわやかな春だ～っつったら春なんだよ！つーわけでなかなか過ごしやすい季節になってきて僕の頭もスプリングなんですけど、それとは全く関係なくたまごっちは売れるわけです。

さて本題は何かと申しますと、ヨドバシカメラ千葉店が「スプリングキャンペーン」と銘打ち、セガ、カプコン、SNK、ナムコなど各メーカーの協力をうけまくってゲーム攻略本フェアを開催しちゃうわけです。

ゲーメスト本誌は勿論のこと「ストリートファイターZERO2」「バーチャファイター3Act1」「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」などのゲーメストムックやゲーメストEXムックが必ず君の手に入るぞ！

これで千葉県在住のZZさんも安心して眠れるっていうもんです。

期間 3月14日～4月11日
場所 ヨドバシカメラ千葉店1F ゲームコーナー



**春は曙ってくらいだから、やっぱり曙だよね。**
**若貴になんか負けるな！勇ちゃんも応援してるぞ。**

EVENT

## こいつは春から縁起がいいや！「ロックマン10TH ANNIVERSARY」のお知らせ

今年で10周年をむかえるカプコンの名物マスコットキャラクター「ロックマン」。

カプコンでは「ロックマン10TH ANNIVERSARY」と題し、様々なイベント及びキャンペーンを用意しているぞ。

まず、開催が間近に迫った東京ゲームショウでは、

・「ロックマン　バトル&チェイス」ゲーム大会
・「ロックマン×4」初登場！
・なつかしのロックマンで遊ぼう！
・ロックマンonステージ

などのイベントがてんこもり。

このうちバトル&チェイスゲーム大会では3月20日に発売されたばかりの同タイトルを楽しめるだけでなく、優秀者には全国大会への出場権が与えられるという特典付き。

受け付けは当日のカプコンブースでおこなわれるので早起きしてGOだ。そうそうメモリーカードも忘れずにね！

さらに5月3日（祝）には「ロックマン大博覧会」が大々的に開かれる。

「ロックマンと一日楽しもう！」をコンセプトに様々なイベント、アトラクションの他、「ロックマン　バトル&チェイス」決勝大会などを用意してみんなの来場を待ってるぞ。

発売前の新作ゲームも体験できるかもしれないので絶対参加するしかないぞ。

**ロックマン大博覧会**

日時　5月3日（祝）

場所　EBIS303
（JR恵比寿駅すぐ）

参加方法
ハガキに住所、氏名、年齢、職業（学年）、電話番号と「ロックマン　バトル&チェイス」グランプリレース予選の参加・不参加を明記して
〒542　大阪市中央区西心斎橋1-10-2「ロックマン　大博覧会」事務局GM係までお送りください。
締め切り　4月18日消印有効

OVA

## ダークストーカーたちの新たなる闘い…

AOUショーで続編が発表され、再び街での対戦熱が上昇中の「ヴァンパイアハンター」が、全4巻のOVA（オリジナルビデオアニメ）になって登場だ。

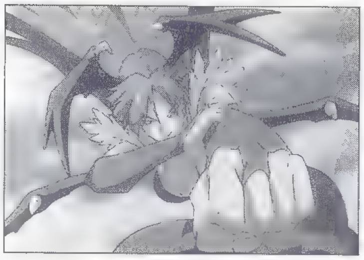
その発売に先駆け、さる2月27日に渋谷パンテオンで特別上映会が行われたのだ。

上映会はゲストとしてデミトリ役の大塚明夫さん、モリガン役の佐久間レイさんなど出演声優の方々の挨拶や、コスプレ大会があったりして、かなり高密度な内容だったぞ。

さて肝心の本編だが、うまくアレンジされた世界設定の中で、それぞれの思惑を胸に秘め闘うダークストーカーたちが鮮烈に描かれている。しかも全編通してハイレベルな作画でまとまっているので、「私のザベル様♡」「あぁっモリガン様！」なんて言ってる濃ゆ～いあなたも安心だ。

ちなみに、各キャラクターの技はかなり忠実に再現されているので、「やっぱ、あそこでキャンセルだよね」なんて楽しみ方もできるぞ（?）

このゲーマーもアニメファンも大満足のOVA版『ヴァンパイアハンター』はLD・VC共に税抜き6600円で大好評発売中!!



©CAPCOM・アミューズ
LICENSED by CAPCOM



コスプレ大会ではセイヴァーの新キャラもちらほらと…。

## 今月のおおっと！PCB

今月のおおっとPCB

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ギャラガ | 15,000 | SD.ネオバトリング | ??,000 | ガルメデス | ??,000 |
| リブルラブル | 45,000 | SD.サイコサラマンダー | ??,000 | ブロックカーニバル | ??,000 |
| ドラゴンセイバー | 43,000 | ウルトラ闘魂伝説 | ??,000 | エクセリオン | ??,000 |
| ダンクマニア | 35,000 | ゴジラ特殊攻撃 | ??,000 | サイバトラー | ??,000 |
| ギャプラス | 25,000 | ドラゴンボールZ | ??,000 | ソルダム | ??,000 |
| エクスバニア | 10,000 | 美少女戦士セーラームーン | ??,000 | スカッシュ | ??,000 |
| パックランド | ??,000 | マクロスII | ??,000 | P-47エイセス（ロム） | ??,000 |
| ローリングサンダー | ??,000 | 西遊降魔録 | 10,000 | ゲーム天国（ロム） | ??,000 |
| ローリングサンダーII | ??,000 | 熱血硬派くにお君 | 14,000 | キララスター（ロム） | ??,000 |
| ナムコクラシックコレクションII | ??,000 | ブロックアウト | 12,000 | スーラーバイII（ロム） | ??,000 |
| ヴァンガード | 15,000 | コンバットライブス | 8,000 | メガシステム32ボード | ??,000 |
| バトルフィールド | 15,000 | ダブルドラゴン | 8,000 | ムスタング | ??,000 |
| マッドクラッシャー | 24,000 | ダブルドラゴン3 | 16,000 | 宇宙戦艦ゴモラ | ??,000 |
| ファイターズヒストリー | 10,000 | エキサイティングアワー | 5,000 | オメガファイター | ??,000 |
| ワンダープラネット | 7,000 | 燃えよゴンタ | 16,000 | セイブカップサッカー | ??,000 |
| ファイティングファンタジー | 24,000 | プレアデス | 18,800 | メタフォックス | 17,000 |
| ブローディウルフ | 20,000 | 将棋 | 12,000 | スーパークラウンズゴルフ | ??,000 |
| クールドバスター | 20,000 | 上海 | 11,000 | USクラシック | ??,000 |
| ダークシールII | 17,000 | アラビアン | 8,000 | だるま道場 | ??,000 |
| カルノフ | 25,000 | おいしいパズルはいりませんか | ??,000 | アテナのハテナ | ??,000 |
| ポケットギャル | 5,000 | ボンジャック | ??,000 | ぱづり | ??,000 |
| マジカルドロップ | 10,000 | ガズラー | ??,000 | スカイランサー | ??,000 |
| ダークシール | 14,000 | DJボーイ | ??,000 | ボラックス | ??,000 |
| 機動戦士ガンダム | 7,000 | 富士山バスター | ??,000 | バルバークの伝説 | ??,000 |
| 対戦機動戦士ガンダム | 7,000 | ギャルズパニック | ??,000 | IQブロック | ??,000 |
| ウルトラマン倶楽部 | 15,000 | ドリフトアウト | ??,000 | モータルコンバット | ??,000 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| タイムパイロット | ??,000 | スーパーフォーミュラー | ??,000 |
| ブレイゾン | ??,000 | ソニックウイングス | ??,000 |
| 上海III | ??,000 | K.O.F.'94 | ??,000 |
| ボンビングワールド | ??,000 | リアルバウト餓狼伝説 | ??,000 |
| ハットリス | ??,000 | 得点王 | ??,000 |
| クイズ18禁 | ??,000 | 得点王II | ??,000 |
| スーパーバレー'91 | ??,000 | MVS1本用PCB | ??,000 |
| 闘神ブレイザース | ??,000 | | |

## 今月のおおっと！筐体

今月のおおっと筐体

SNK・MV25インチ・6本用PCB付→ ??,000
SNK・ネオジオ25インチ・4本用PCB付→ ??,000
SNK・ネオジオ33インチ・4本用PCB付→ ??,000
SNK・キャンディ26インチ → ??,000
SNK・キャンディ29インチ → ??,000
カプコンステータス18インチ→ ??,000
ジャレコポニー25インチ→ ??,000
アイレムマドンナ25インチ→ ??,000
TAITOカナリー25インチ→ ??,000
TAITOイーグレット29インチ→ ??,000

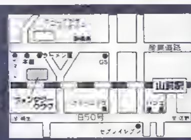
| Σ-8000TURBO ¥15,800 | AV-5000 ¥26,800 |
|---|---|
| PC、メガドライブ、スーファミ サターン使用可（シグマ社製） | S端子、RGB入力可（シグマ社製） |




基板・筐体・大型筐体・コントロールBOX
販売・買取の親切なお店

**(有)ファンタジークラブ**

〒326 栃木県足利市大前町839－1
Tel.0284-62-6926／ Fax.0284-62-7407
上記にかからない時のお問い合わせ tel.080-805-5269（携帯）
営業時間／年中無休、AM10:00～PM7:00



# GAMEST WORLD ゲーメストワールド VOL.17

AB版
定価540円
好評発売中！

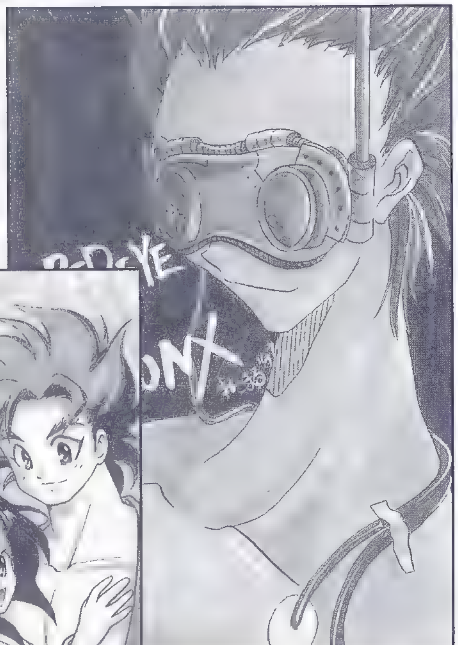
## ワールドは投稿者（キミタチ）が創る！

# ポリゴン格闘＆エヴァンゲリオン特集

今が旬のポリゴン格闘ゲーム、そして映画も公開のエヴァンゲリオンの2大特集！
どちらも魅力をたっぷり見せます！

**強力連載コーナー**

同人誌パラダイス、Changing、コミックシアター、フリーマーケット、ワールドジャングル…その他パワフルコーナーがいっぱい！



（群馬県　猫丸くん）




（福島県　かんつばきさん）

**原稿募集**

■ゲーメストワールドでは、常時投稿を募集しています。
（詳しくはゲーメストワールドを見てね）あて先は下記まで。

〒101東京都千代田区神保町1-26 (株)新声社
ゲーメストワールド「○○○」係

※○○○はコーナー名を書いてね。

# 4月30日号プレゼント

締め切り　4月30日(消印有効)
発表　7月30日号
(応募は今号とじ込み葉書のみ有効)

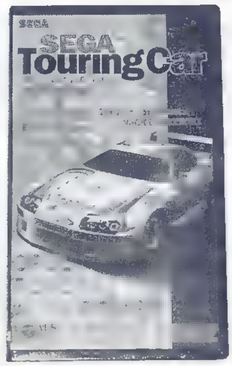
## ① カプコン提供
### ストリートファイターⅢ置時計




**15名様**

ついに登場したストⅢ。キミの地元の対戦事情はどんな感じかな？リュウ、ケンで安定してないで新キャラもどんどん使おう。さて、カプコンさんからは今回、非売品の置時計をご提供いただいたぞ。カッコよく飾ってくれ。

## ② セガ・エンタープライゼス提供
### セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ攻略ビデオ




**1名様**

キミはもう観たか？コース別攻略テクニックはもちろん、現役プロレーシングドライバー服部尚貴選手によるスペシャルインプレッションや開発秘話などなど、このゲームのすべてを盛り込んだぜいたくなビデオだ！

## ③ ゲーメスト編集部提供
### AV-5000&シグマ8000ターボ




**1名様**

欲しい基板を手に入れても、それだけじゃゲームできないのがキビシイ現実。なにはなくとも必要なコントロールボックスを今回もプレゼントだ。コントローラー部はオプションのコードで家庭用にもつながるぞ。

# 光が見える！ニューゲーム

ついに発売！時代は動くか!?　（ナムコ）

## 鉄拳3





蠢く奇異なモノを撃ち砕け!!

（セガ）**ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド**

育成クイズ第2弾!!

（ナムコ）**子育てクイズマイエンジェル2**

（彩京）**ソルディバイド**

（ジャレコ）**ブランニュースターズ**

（セガ）**トップスケーター**

### 超級攻略

弾の道に神は見えるか！？

**怒首領蜂**（アトラス／ケイブ）

線路は続くか？どこまでも！（SNK）

**電車でGO！**（タイトー）

**リアルバウト餓狼伝説スペシャル**（SNK）

**ストリートファイターEX**（カプコン／アリカ）

■攻略＆紹介　バーチャファイター3（セガ）／マジカルドロップ3（データイースト）／バーチャストライカー2（セガ）／GTI CLUB TWIN（コナミ）／スカッドレース（セガ）／ほか

■好評連載　ゲーメストアイランド／設定原画資料集／DISK BOX ほか

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。

ゲーメスト次号（NO.194）

**予価540円**

# 4月15日(火)発売!

## 次号予告

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

**GAMEST**
VIDEO GAME MAGAZINE

毎月15日・30日発売





# 戦士の教本、それがゲーメスト





強い奴は誰だ！？（カプコン）
**ストリートファイターIII**

闇の戦士たちが蠢きだした!!（カプコン）
**ヴァンパイアセイヴァー**

## 消費税5%にともなう定価表示変更のお知らせ

ゲーメスト読者の皆さん、いつもゲーメストを応援してくださいましてありがとうございます。4月1日から、消費税が３%から５%へとアップになります。それにともない出版物については、次のような定価表示となります。

**■雑誌の定価表示**　従来と同じ内税（税込み）方式となります。
定価510円　本体486円

当社が皆様に提示する金額は486円なのですが、税金５%（税金24円）が加算され、レジで皆様がお支払いになる金額は510円となります。

**■書籍・ムックの定価表示**　ゲーメストムックシリーズでおなじみのムックの定価表示は従来の内税（税込み）方式から外税（税抜き）方式に変わります。

５月発売予定の『鉄拳３ Act.1』の定価表示は次のようになります。
定価：本体850円＋消費税

レジでお支払いする金額は本体850円に５%の税額43円が加算された893円となります。

だれしも限られた財布の中味。その財布から購入金額の５%を上乗せして徴収されるのはつらいですね。

でも、こうと決まったら、５%を含む税金は大切に使っていただき、私たちは２%アップ分を帳消しするような、雑誌やムックの中味の充実を計っていきたいと思います。

今後とも応援、ご愛読をお願いします。



Illust by MINE YOSHIZAKI

1997.春　ゲーメスト編集部

## 新声社でデザインの仕事をしたい人を探しています!!

### 修羅場の連続があなたを飽きさせません！

新声社のデザインの仕事は多種多様。誌面レイアウト、ビデオパッケージ、ゲームグッズ、イベントブースデザイン、広告etc.様々なセクションで活躍したい、欲張りで意欲的な人を募集中です。

ゲームが好きで、デザインの仕事をしたことのある経験者は優遇しますが、未経験者の方でもやる気と熱意でカバーしてくだされば歓迎します。また、Macのオペレーションができる方も歓迎いたします。

過酷なスケジュールでの仕事も多々ありますが、一緒に修羅場を乗り越えて、共に新声社を盛り上げてくれる仲間をお待ちしております。

### 募集要項

社員・アルバイト（社員登用制度有）募集
18歳以上男女問わず。
毎日通勤できる方。
基本就業時間はAM10:00～PM7:00ですが、残業や土日出社もあります。
各種社会保険完備
社員給与25歳モデル／24万円

まずは履歴書を送付ください。

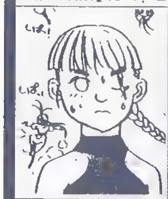
■連絡先：新声社　(03) 3293-9321
■所在地：東京都千代田区神田神保町1-26
■担　当：総務部　山本



●2月の中旬、ようやく背骨がくっついた！うーし、これから！と思っていたら、凍った道路を走ってきた軽トラックがスピン！なんと私のほうに突っ込んできた…ドン！轢かれました。っていってもそれほどスピードは出ていなかったんだけど、ま〜た背中を痛めてしまった。そうでなくても筋肉の完治が1年もかかるというのに！どうにも今年はついていないらしい…。無事に3月を終えられるかどうか…不安。（ずるずる）



●発売されたとたんに話題にもならなくなった「クーロンズゲート」。すげーグラフィックのお遣いゲーなんで、もったいなさすぎ。古き良き時代のアドベンチャーゲームを見習ってください、って感じ。でもコツコツ進めていたりする（結構好きなのよ）。
話は変わって、マンガのお話。最近のハマリは「マップス」。これを読むたびに「シューティングゲームにしてほしー！」と思ったりしてます。学研さんお願いしますよ。（ももやん）



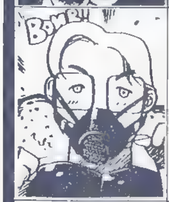
●えー、今、アイランドムック作成も修羅場を迎えております。準備期間は随分長かったよーな気がするのだが、実作業は2週間足らずという、何とも突貫作成な本となりつつあります。グハ。朝も昼も夜も区別がつかぬまま黙々とワープロに向かう日々。あ〜いい本になるといーな一。読者のみんなが本屋で手にとって、いっちょ買ってみっかと思ってくれれば幸いなのです。
「アイランド」ではない「アイランド」。ひとつよろしく。



●どもども、7年ぶりの長〜い休みを満喫中！のギィです。おもいきり羽根を広げられるのはいいが出費がすさまじい…。まぁ、ヴァンパイアセイヴァーが出るまでは、のんびりしますか。
それはそうと、噂のエヴァンゲリオンを再放送にて初めて見ました。まぁ、すでに話し尽されているだろうから多くは語らないが、ありゃハマりますな。予備知識なしに見ているので毎回新鮮。噂に聞く最終回が楽しみ。（4月中には…ギィ）



●ここでちょっとゴメンなさいのコーナー。ウォーザードでタバサの練金で矢印が下、斜め下になっていますが、「斜め下」は「斜め右上」です。わくわく7のムックもポリタンクの起き上がり攻撃はしゃがみ不可とありますが、これは「可能」です。メーカーならびに読者の皆様、本当に申し分けありませんでした。そういえば最近家庭用全々やってないなぁ…急がしくて。ヴァンダルハーツいまだに手つかず状態だよ。（ワイルダーKEI）



●若いうちにできることはやっとこうと、この2年間三足のわらじをはいてみた。結果的に当初の思惑どおりにはならなかったが、すべて自分で決めたこと、後悔はしてません。が、さすがに無念は残ってるので、このぶんは借金にガンバってもらうことにしますかね。来年度（もう2、3日後のことだけど）からはもうちょっと余裕のあるスケジュールになるから、今度こそ「頭の中のプロジェクト」を形にしたい！（真の勉強は今から・はまー）



●ここ数カ月、自分の行動が3つしかない。「食べる」「寝る」「働く」だ。忙しいことは良いことであると理解はしているつもりなのだが、本当にきついのです。現状を正直に話すと、この後記を書いている今、まだあがってない原稿が残っていたりして、独り編集前記だったりします。人として終わり始めている（原稿は終わらず）僕に迷惑かけられっぱなしの編集の方達の冥福を祈りつつ、今日も眠りにつくのです。（借金）



●AOUショーではひそかに期待していた某ゲームが場外ホームランクラスのハズレでゲロ吐きそうでした。あと、わりと評判が良かった某大型ゲームも個人的には「なんだかなぁ」とか思っています。怒首領蜂は人としてやるのが当然として、ストⅢもかなり面白いので超やり＆末ながく遊びたいと思ってます。これを書いている今、となりでヒーコー先生が昼間からビール飲んでいます。人間のクズだと思いました。（マーブルがやりたいRED）



●はじめまして、こーじと申します。編集スタッフはあまり後記に登場することがないんですが、たまにはいいですよね。
最近特に注目しているゲームは、タイトーの『電車でGO！』です。ゲーマーだけでなく、一般の人たちにも注目されているのが嬉しいところ。アーケードゲーム業界の起爆的存在になりつつあるので、今後の展開が楽しみです。今回の開発者インタビューの感想も、よかったらお便りしてくださいね！（こーじ）

OPINION 論

# つじつま合わせゲームの危険

石井ぜんじ

対戦格闘ゲームは、ストⅡ以来ゲームセンターの主流となった。ストⅡ、VF2などの大作は、多くの人を巻きこんで大ヒットしたが、近年は対戦格闘ゲームの数も増えてきている。

そんな中で、対戦格闘ゲームの、対戦プレイの寿命が短いゲームが相当出てきている。発売当初こそ対戦相手がいるが、2〜3カ月たてばもう対戦相手を探すのにひと苦労。そんな状況では、一生懸命腕を磨くのも、もったいない気がする。

実際のところ、対戦格闘ゲームとして盛り上がれるタイトル数は、年に3〜4本がいいところだ。そうそう何本もやりこめるものではない。だが、対戦格闘ゲームの一番の魅力は、真剣勝負で闘ってこその面白さである。この程度の作品だったら、そこまでやりこんでも意味がないと思われてしまうと、対戦ゲームとして伸びる可能性が閉ざされてしまう。

プレイヤーには、もっとゲームをやりこんで、そのうえではじめてわかるゲームの奥深さを堪能してもらいたいと思う。そうでないと、あまりにもったいない。

だが、やはり期待したいのは、そんなわがままなプレイヤーをとりこにするぐらいのゲームである。見た目にも、やりこんでも凄そうなゲームがあって初めて、プレイヤーはやりこむ気になるのである。

やりこむかどうかの境を決定するのは、ゲームの「格」である。それは、手間をかけてキャラクターが作られているとか、企画者のこだわりが感じられるとか、そんな部分が大きい。

ゲーム作りは、妥協すればいくらでもできるものである。手間がかかることは、不経済に見える。だが、いろいろな点で無理して、こだわっていく部分がなくなると、ゲーム全体にインパクトがなくなっていく。

結局、それはゲームの「格」を失わせることになる。プレイヤーは「新作だし、一応遊んでみるか」くらいの気にはなるかもしれない。だが、目の色変えて対戦で真剣勝負、とはなかなかならないのである。

そういう、今一歩ノリが悪い対戦格闘ゲームは、直接大きな影響を業界に与えないかに見える。だが、だんだん印象が悪くなり、例えば「○○タイプの格ゲーはダメだね」とか、「あのメーカーのはマジメにやっても…」とかいうようになっていってしまう。

そのうち、「対戦格闘ゲームなんて、今どきマジに戦うもんじゃないよ」と言われないように、こだわりのある、なんか凄そうなゲームを作っていってほしいと思っている。

**表紙の裏をとれ**

ダッドリーとイブキです。ダッドリー〝英〟なんで肌白っぽくしちゃいました。ミスですね。イブキも子供になっちまいましたし。

Ⅲはダッドリーをかじってますが、難しい。あぁすっかり対戦ゲーに体がついていかんですわ。やっぱパズルボブル3がしっくりくるわぁ。

プレステのためカールを食うこと決定。やるぜっ!!

藤原ひさし

## ■待って〜もうひとこと

ビバ！マウントだよ〜（BYハゼドン）。

ところでキミら、知っとるかね。4月4〜6日に渡って行われる「東京ゲームショー」の存在をッ?!こりは言わずと知れたコンシューマーゲームの祭典なのだが、ゲームと聞いて黙っちゃいられない悲しい性、炎の運命！ゲーメストもブース出展するニョロよ。ここではグッズ販売をメインに、いろんなことをやっちゃうぞ。

有明ビッグサイトで俺と握手！約束だ！（YF-19）ラヴなマウント虎）

GAMEST 4月30日号

■平成9年4月30日発行　第12巻7号通巻193号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03（3293）9321
編集部　03（3293）9324
営業部　03（3293）9326
■印　刷　凸版印刷


◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS−N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　びぐ
田渕健康　立衆多　アディオスToshi　がっちん
ギィ　ACE　K−TAN　珈琲FREAK!　GED　DAN
ハマー　キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫
しじみ　借金　ゆーちゃろー　KMT　CHU　P・鈴木
河本きらり屋　RED　京城　フニャ夫　スーさん
猿渡雅史　霜田和人　鈴木規康　辻本圭介
山下浩志　北裏裕章　田川祐一郎　青木珠美
二田祐樹　入澤英明　吉田和真　松田史征
花沢貴宏　鳴田雄吾　松原法史　加賀栄臣
野口孝広　小沢英樹　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画
溝端ひろみ







平成9年4月生徒
**願書受付中**

# なんでもできる

良い
安い

世界を斬り撮る **ビデオ・アーティスト学部**
今年5月開講
- ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）
- ビデオ・ドキュメンタリー科（修学2年）
- ビデオ・レポーター科（修学2年）
- ビデオ・ミュージック科（修学2年）
- ビデオ・アドベンチャー科（修学2年）

**案内書無料進呈**

98.62%
学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校（CG-ARTS協会認定）
# 代々木アニメーション学院®

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の平均就職・デビュー率です。

**体験入学スペシャル** 無料
平成9年3月22日（土）開催
お申し込みは本欄下段をご参照下さい
当日参加者にはアニメグッズプレゼント

## あなたはどんなアート系？
**アート系適性診断「キャリスマップ」**
新開発のコンピュータシステムでアート系の適性ピシャリ。
診断無料・ご希望の方は下記へ。

● 入学案内書無料進呈
フリーダイアル 0120-310-042（サイノー・セヨニ）才能を世に
FAX 0120-310-595（サイノー・スゴクイイ）才能すごくいい
インターネットアドレス 情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

ご希望の方は ハガキに
①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業)
⑥希望学科 ⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリ」と明記して下記住所へ。
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3-GM-3 代々木アニメーション学院
見学随時・TELにて予約を

新設 ゲーム・デザイナー科（東京校ー修学2年）
新設 ゲームサウンドディレクター科（東京校ー修学1年）
新設 ゲームキャラムービングデザイナー科（東京校ー修学2年）
全校 CGアニメ・ゲーム科（修学2年）

**代々木アニメーション学院 設置学科**
- アニメーター科（2年）
- マルチメディア・クリエーター科（1年）
- デジタルペイント・アーティスト科（仕上げアート）（1年）
- アニメ制作科（1年）
- BGデザイナー（背景美術）科（1年）
- アニメAVオペレーター科（2年）
- SFX特撮科（2年）
- 声優タレント科（1年）
- マンガ・コミックプロ養成科（1年）
- ジュニア・ノベルズ科（1年）
- ビジュアル・イラスト科（2年）
- ミュージック科（2年）
- フラワー・デザイナー師範科（1年）

**やればやったで自然に公認資格取得**
- ●24時間年中無休で健康・医療相談受付（無料）
- ●就職者は卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
- ●専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
- ●特待生に年間12万円、特待生に36万円を支給

**無料オーディション（全国開催決定）**
**新人声優・才能発見！！**
東京（3月・8月）、大阪（8月）、名古屋（9月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科卒業生実績）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロへ最短距離。お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-GM-3 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ



# THE HOUSE OF THE DEAD



19[illegible]年10月17日
遺伝子研究所「DBRcorp」の研究員が突然失踪してしまう事件が起こった。
「DBRcorp」は政府の機関として秘密裏に活動している研究所である。それゆえこの失踪事件は表だったものにはならなかった。
1998年12月18日
政府上層部は、元「DBRcorp」所長Dr.キュリアンの行動に不審な点があるとにらみ、秘密裏で行動するために彼の館に特殊工作員を送り込むことを決定した。
「キュリアンの計画は最終段階に…このままでは…[illegible]…研究員が危な…」送り込んだ特殊工作員の最後の連絡は事態が急迫していることを告げた。
1998年12月20日
事態を重くみた政府上層部は工作員の切り札として「トーマス・ローガン」「G」の二人を館に向かわせることにした。
特にトーマス・ローガンは、「DBRcorp」に自分の婚約者ソフィーがいたため二つ返事でこの任務を受けた。
果たしてDr.キュリアンの目的は、「DBRcorp」の研究員の行方は、そして婚約者ソフィーの行方は…。

## 序章

我々人類は、心の妄動による自滅の路線を確実に歩みつつあった。
無気力、無関心、無感動、疑心、偽善、身勝手、拒絶…etc.
そして、それは一つのちっぽけな出来事、今思えばほんの些細な人と人の心の擦れ違いから生まれ、始まったことだった。
「人ではない新しい人類が真の世界を創る」
ここに一人の科学者がいる。名を「Dr.キュリアン」という。
今思えば、彼はあの呪われた館で神に抵抗する力、「不老不死」「生命蘇生」を手に入れようと何かに取り憑かれたかのように研究を続けていた。不老不死？生命蘇生？一体彼はなにを求めているのか？彼はどこに向かおうというのか？
そしてあの日、かつてない[illegible]が[illegible]されたことを誰も知らない…。



## G

年は[illegible]歳ぐらい。
トム・ローガンにとっては相棒であるが、詳しいことは話さない謎の人物。またDr.キュリアンの行動を監視していた人物でもある。



## Sophie Richards

年は2[illegible]歳。
「DBRcorp」に勤めている研究員。主に生物のバイオリアクターの研究に携わっている。
主人公トーマス・ローガンの婚約者でもある。
外観は知的な雰囲気を漂わせているが、実は非常に気さくで活気のある女性。
他研究所員と同様にDr.キュリアンに捕まっている。



## Thomas Rogan

[illegible]歳。
[illegible]「AMS」に[illegible]してい[illegible]主に[illegible]に潜入して[illegible]などを行なっている。
[illegible]ぽい面が目立つが、[illegible]的確な判断力で危険を[illegible]まう。
「DBRcorp」研究員[illegible]と結婚する予定である。
[illegible]キュリアンには一度[illegible]ことが[illegible]



## Dr.キュリアン

年は48歳。
うっすらとした白髪が印象的な人物。
「DBRcorp」に勤めている研究所長でもあり研究リーダーでもあった。バイオリアクターの権威者でもある。豹変する前はリーダーとして申し分ない行動力を発揮していた。また、ソフィーにとっては良き先輩であり尊敬していた人物でもあった。
名のある家柄の出で、中世に建てられた洋館に息子と二人で住んでいた。



## ゾンビ

Dr.キュリアンによって生命を与えられた生き物たが、研究途中段階のため人間的な感情がない。ただ、侵入してきたものに対して攻撃するよう命令を受けている。



# ときめく電波に誘われて


これがキュリアン邸。人の顔にも見える…

## Dr.キュリアンの研究

Dr.キュリアンは神に拮抗する力を手に入れようとしていた。四半世紀前、人類はすでに物質の再生、つまり完全なコピーを創りはじめていた。彼はさらに人類の禁断の[illegible]して創り出し、コピーそのものに「いのち」を宿す計画を立てていた。それがDBRcorp.内で彼が推し進めていた研究であった。

この計画はDr.キュリアンによって秘密裏に進められていたが、行き過ぎた研究を推し進めていたため、DBRcorp.から[illegible]う。

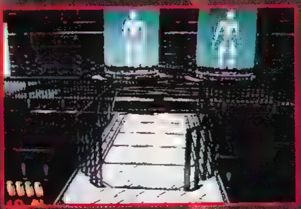
しかし、Dr.キュリアンは彼の館内で密かにこの研究を続けていた。さらに最終段階にきてDBRcorp.内の優秀な研究[illegible]になり研究員を誘拐してしまう。

## DBR corp.

生物の調査と研究、主に遺伝子的な研究とDNAの組みかえに関する研究を目的とした研究所。

政府の研究機関であり、活動内容は一部公開されているが大部分が機密扱いである。また研究過程は逐次政府機関に報告されている。


館の中では怖ろしい惨劇が…。


ここからゾンビが生まれるのだろうか？

## ちっぽけな出来事

1998年末月。Dr.キュリアンの息子であるダニエル・キュリアンが原因不明の病気により死去した。

また、この[illegible]キュリアンはDBRcorp.から解任されており、息子の死は自分の研究を妨害した人物のせいに違いないと思い込んでしまう。

そうしたことが重なり、彼は自分の研究を理解しようとしない人々への復讐を抱かせてしまう。

実際に息子の死にはいくつかの疑問があり、実際のところ謎につつまれている。



ここから物語が始まる。

ソフィーからの連絡が途絶えて間もなく、政府の上のほうから俺達のもとに要請があった。俺は相棒のトム・ローガンと共に車を飛ばして異変[illegible]キュリアン邸へ向かった。助手席に座っているトムは終始無言で婚約者ソフィの身を案じていた。俺とてそうだ。2人が婚約する以前からの付き合いだ。

Dr.キュリアン邸に到着するが早いか車内から跳び出した俺達は、体にまとわりつく様な重い空気を感じ取った。何かとんでもない事が起こっていると俺の中の勘が告げる。眼前に[illegible]れいた。生ゴミを腐らせたような臭気がにわかに軽い吐き気を誘った。いや、臭気だけのせいじゃない、俺に吐き気をもよおさせたのは、この世の物とは思えない臭いの根源そのもの、死体が歩く光景だった。


君は彼を救えるのか？

「何だ、コイツらは」

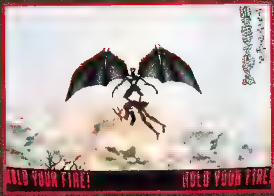
トムが目を見張ってそうつぶやいたのが聞こえた瞬間、[illegible]の悲鳴が聞こえた。死体が白い制服の研究員とおぼしき男に襲いかかっている。

銃で何度か撃つと、腐った肉をまき散らして倒れ動かなくなった。

「仲間が…早く、助け…」そう言い残して男は絶命した。

「くそう、ソフィもこの狂った館の中に」

トムの顔に焦燥の色が濃くなる。おれ達は館へ続く前庭を急いだ。と、噴水の前に倒れたソフィーを発見した。しかし一瞬の虚を突かれ、空から舞い下りたバケモノに彼女をさらわれてしまったのだ。



「キッキッキ誰も生きて返さぬ」

怒りに震えるトムと共にさらに館へ進むと、橋の上で研究員がゾンビに襲われていた。俺達は銃を構えて…。

●研究員を救った A
●研究員を救えなかった B


みすみす死なせるわけにはいかない。

## A



ありがとう！

すんでのところで研究員を救出した俺達は、彼にライフをもらって橋を渡った。館に近付くにつれゾンビどもがあちこちから群がってくる。下水口からはブタみたいに太ったカエルの化け物が襲いかかってきた。哀れな犠牲者の屍が転がっている上には、奇妙な化け物がたかっている。この世の地獄とは正にこの屋敷のことをいうのだと俺は思った。


トビラには鍵が…こうなったら

正面玄関にたどり着いた。足元の石畳は血糊で濡れていた。俺は無造作に把手を銃でぶち抜き、ご大層な両開きの扉を蹴り開けた。中に跳び込むと、俺達を待ち構えていたように、サルのゾンビがシャンデリアに飛び移ってそれを揺らし始めた。

重みに耐えかねたシャンデリアがすさまじい音をたてて落ちてきた。さあどこからソフィを探し始める？

●正面の扉に入る C
●二階へ上がる D

## B

「しまった、間に合わなかった…」

ゾンビに橋の下へ投げ落とされた研究員を追って水路へ続く階段を掛け下りたが男はすでにこときれていた。あきらめて上に戻ろうとしたが、俺達を追ってきた犬のゾンビと応戦している間に、

「G、あの地下水路から屋敷に入れるぞ!!」

トムが入り口を見つけた。そこ以外に道はないようだ。橋の上から狙ったように攻撃してくるゾンビに弾を浴びせ地下水路へ走り込んだ。流れ弾の当たったドラム缶から現れたライフを回収し、奥へ進むと、目の前のT字路で研究員がゾンビに追われている。

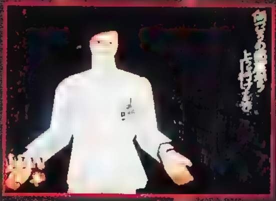

地下水路の一角にライフが！


頭を狙って撃て。

●研究員を救った I
●研究員を救えなかった J

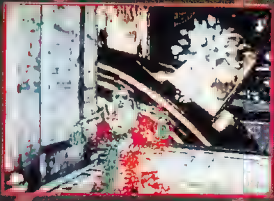
## I

研究員の真後ろ数十センチというところでゾンビを間一髪撃ち倒した。


「向こうの部屋から上に行けるぞ」

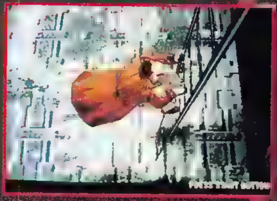
「向こうの部屋から上に行けるぞ」

助けた研究員が逃げてきたほうを指して教えてくれた。T字路を右に曲がって少し進んだ先に重い鉄の扉があり、蹴破って中に入ると巨大な水車が回っていた。どうやらこの部屋は地下水を汲み上げる屋敷の動力部のようだった。すぐさま辺りに注意を払う。やはりここにも潜んでいたゾンビが俺達に気付いて集まってきた。水車の陰から線


ここをなんとか抜ければ…。

色のぬめぬめした奴が飛び出してきた。そいつらを倒してハシゴを上ると、どうやら屋敷の二階にでたようだった。

● Eへ


階段を上って二階へ。

## J

気付くのが遅れて間に合わなかった。感傷に浸る間もあたえちゃくれない。

「Dr.キュリアンはなぜこんな馬鹿げた研究を？それも自分の館で」

通路の角を曲がると、フナ虫のような奴が大量に壁に張りついてうごめき、壁自体が生きもののように見えた。そこを抜けハシゴを上った。

● Hへ


そして階段を登りきると。

## C

「まず一階から調べよう」

俺達は邸内一階を調べることにした。する賢いサルのゾンビを仕留めたあと、部屋に残った他のゾンビも片付けた。しかし、入ってきた入口の正面にある、奥へと続く扉に手を掛けようとした時だった。向こう側から何者かが斧で扉を壊しに掛かったのだ。斧を手にしたゾンビを倒して先を急いだ。

目の前に伸びるその廊下を2、3歩進んだところで突然、その床が崩れて抜け落ちた。息を飲んで立ち止まった俺たちは引き返そうとしたが、もと来たほうからは追っ手のゾンビが出てきてきりがない。すぐそばの扉を見つけてそこへ走り込んだ。

その部屋へ入ったとたん、ゾンビの姿が目に入った。壁には本物なのかフェイクなのか斧や剣が掛けられている。何をする部屋かと考えを巡らす余裕もなかった。

● Eへ


斧を手にしたゾンビを倒したものの。


通路に大きな穴が！


左の部屋に逃げ込め！

## E

目の前にあるのは巨大な牢屋だった。中には研究員が二人捕えられて、その背後からゾンビが今しも爪を突き立てようと構えている。俺は呼吸をおく間もなく牢屋の鍵をぶちぬき、ゾンビを倒した。そして二人からライフを受け取り、牢屋を抜けると屋敷の中庭に出た。

急な明るさの変化に慣れ切っていないところへサルゾンビが飛び掛かってきた。渡り廊下を走り抜けようとする俺達の前に行ける屍が際限なく集まってくる。自分の鼓動が爆音のように聞こえた。


中庭に出ようとするといきなりサルのゾンビが！

中庭を突っ切って池に掛かった橋を越えた所で、窓を破り再び建物の中に…迷いは即、死につながる。


巨大ヒルなのか！


そして向こうの橋からゾンビが斧を！打ち返せ。

大きな部屋に出た俺達の上からゾンビが木のタルを落としてきた。その部屋を抜け俺達は廊下へ出た。

● Fへ

## D

「取りあえず上へ行ってみよう」

俺達はまず屋敷の二階から回ることにした。階段を上がっていくと、そこにはすでにゾンビが待っていた。どうやら屋敷の中もゾンビに侵食されているらしい。扉の前でゾンビに襲われている女の研究員を救うと彼女からライフをもらうことができた。

先へ進むと、そこに屋敷の中庭を見下ろす形で巡らされた廊下だった。身軽なサルのゾンビが庭から廊下へ飛び込んでくる。俺達は手近なところにある部屋に入った。

● Gへ

## F

廊下に出たところで俺達は紛れもなく耳にした。

「助けて！」

「あの声は…」

間違いなくあれはソフィーだ。トムの瞳が見る見る希望に輝いた。すぐ近くの部屋に彼女は捕らわれているのだ。

「ソフィー俺だ！ソフィー!!」

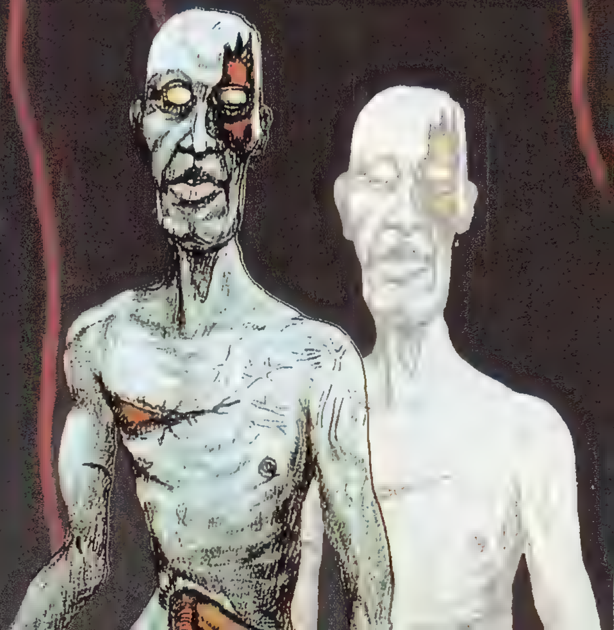
熱くなって近くの部屋に飛び込もうとしたトムの眼前にゾンビが躍り出た。俺はすかさず銃弾を浴びせる。

「おまえが死んじまったらソフィーに合わせる顔が無い」

「すまない、G！」

● BOSSへ


…確かにソフィーの声を聞いた。





## G

俺達が飛び込んだのはビリヤード部屋だった。

「まったく豪勢な屋敷だな。うわっー」

軽口をたたき合う間も与えずゾンビが姿を現した。窓の外からもサルゾンビが飛び込んでくる。野生をむき出しにして襲いかかってくるこいつらは、すばしこくて厄介だ。

ビリヤード台の影からむっくり起き上がるやつを倒した次の瞬間、俺はトリガーに手を掛けたまま冷たいものが背筋に走るのを感じた。姿を現した研究員をそれと気付かずに撃つところだった。トムも肝をつぶした様子だった。



サルゾンビはやっかいな敵といえる。

奥に進んだところにある本棚から急にゾンビが現れた。

「行き止まりか？」

本棚のある右の壁に鉄の扉があるにはあったが、丈夫そうな錠がしっかり掛けられている。ちゅうちょする間もなく、錠前を銃で撃ち壊して勢いよく蹴り開けた。

部屋を出た先は吹き抜けの廊下のようになっていて、下に見える部屋では、今にも被害者となりそうな研究員が後退りをしている光景が目に入った。しかし近場に階段が見つからず、ここからゾンビを撃つには大きな柱が死角を作ってままならない。



乱れ飛ぶ血吹雪、迷わず先に進め！

「やばい!!」

俺達は二人同時に飛び降りていた。そして研究員を救ってその部屋を抜け、先の廊下に出た。

● F へ



なんとしてでも救ってみせる！



錠前を打ち抜き先に進むと…。

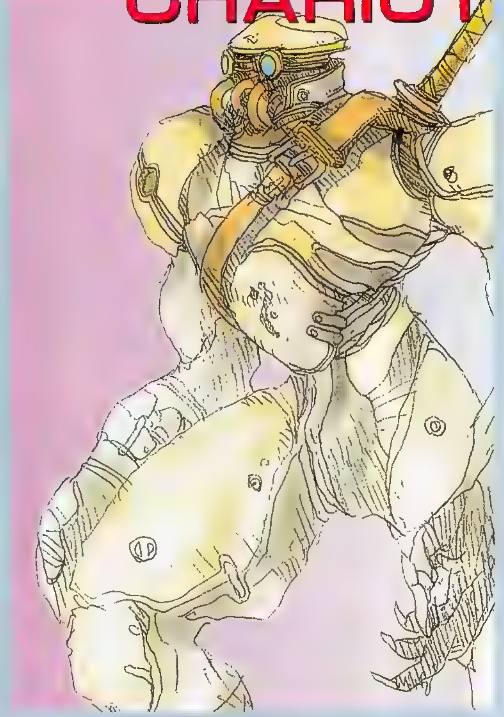
## H

急に外の日差しが視界を満たした。どうやら屋敷の庭に出たらしい。庭を取り囲むように建っている館の二階からもゾンビ達が攻撃を仕掛けてきた。俺達は邸内への入り口を求めて庭を走り出した。

チェーンソーを構えたゾンビが、嫌なうなり声をあげる。それで銃弾を弾き返しながら近付いてきたが、腕や頭を狙ってなんとか仕留め先を急ぐ。庭を回っていた先に入り口を発見した。駆け込む俺達をサルゾンビの洗礼が出迎えてくれる。その先の部屋でタルをなげ落としてくるゾンビを倒した。

● F へ ● BOSS へ

## type27 CHARIOT



ソフィーはその部屋の中ほどに身を強ばらせ震えながらうずくまっていた。

「怖かったわ」



「ソフィィー」！

トムがソフィーに手をさし延べた次の瞬間、音と衝撃に二人は引き離された。天窓を突き破って降り立ったのは装甲に身を包んだばかでかい化け物だった。今まで見てきたゾンビとは明らかに質が違う。そいつは手にしていた鎌を振り上げ、事もなげにソフィーをなぎ払った。




弱点は左の胸。しっかり狙うこと。

「ソフィィー!!」

このボスの弱点はこちら側から見て左の胸辺りの赤い部分となっている。速攻で狙い撃ちし、ひたすら連射すれば勝利は見えたも同然。

鎌を振ろうとしても、弱点にダメージを与え続けていれば攻撃のスキを与えることなく、第一段階はクリアできる。装甲が剥がれれば後は煮るなり焼くなりお好きなように。

「ソフィー！」

「Dr.キュリアンを止めて、でなければ大変なことに…」

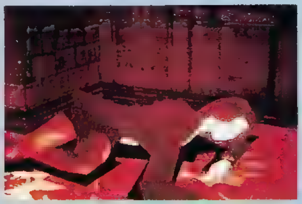


鎧の下は、何ともおぞましい。

彼女は最愛の婚約者トムに見取られて、安らかな顔でこときれていった。

「ソフィー!!」

この時、俺は命にかえてでもDr.キュリアンの陰謀を打ち砕くことを誓った。



そして俺は復讐を胸に誓った。



「Dr.キュリアンを止めて。でなければ大変なことに…」

## 彩京のシューティングが変わる！ファンタジーシューティング！






# SOL DIVIDE
## ソルディバイド

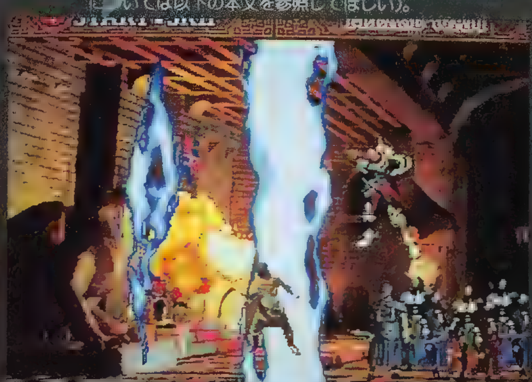
**続報となる今回は、プレイヤーキャラクター3人のキャラライラスト&プロフィールの紹介。選べるキャラは3人とやや少なめ。**

担当：M.D.S.-ジョッキー★笹岡




森の都ネラフェイ。有翼戦士「カシュオン」の住む森だ。この森には「天翔る民」たちが住んでいる。この森にある精霊石にも、魔王イフターの魔の手が伸びるのか!?

シルバーナ城の王室を強襲する、魔王「イフター」。王室にある「精霊石」を奪いに来たのだ！（※詳しいストーリーについては以下の本文を参照してほしい）。



© PSIKYO

### 3人のキャラクターそれぞれのストーリー

彩京の新作横スクロールシューティングゲーム『ソルディバイド』。

このゲームは、彩京の新グラフィックボードによる、26万色という色数の華麗なグラフィックと、それらを生かしたCGモデリングのカッコいいキャラクターが[illegible]

今までの彩京にない新しいタイプのシューティングゲームである。

今回はその続報ということで、プレイヤーの操る3人のキャラクターのイラストと、簡単なプロフィールを紹介しよう。キャラデザインは、あの寺田克也氏。







[illegible]



年齢：32歳　身長：180cm

もとミルティア国の聖騎士。復讐のため闇の血を受け、暗黒騎士となる。

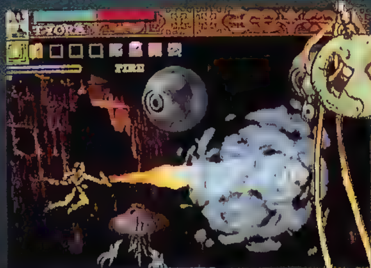
7年前、祖国を魔王イフターに奪われた彼は、秘術による試練に挑み「妖剣ヘイロス」を手中に収める。闇の血を受けながら人間の意識を保つことができた、唯一人の暗黒騎士。

## 暗黒騎士　ヴォーグ

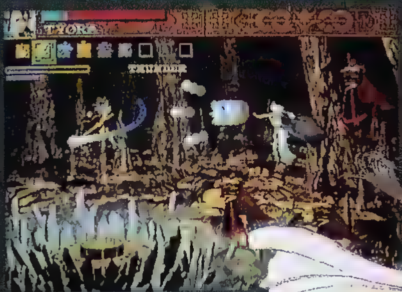
年齢：1016歳　身長：168cm

精霊石の創造者であり、光の神殿ランフォスの守護者。

いにしえの高等魔法や召還術に長けた魔導師で、1000年前に光の神殿ランフォスの門をくぐった時の姿を保ち続けている。奪われた精霊石を封じるため、魔王イフターを追う。




1000年前から生きる[illegible]ティオラ。魔法攻撃は[illegible]であろう。武器は、魔法[illegible]は苦手か!?





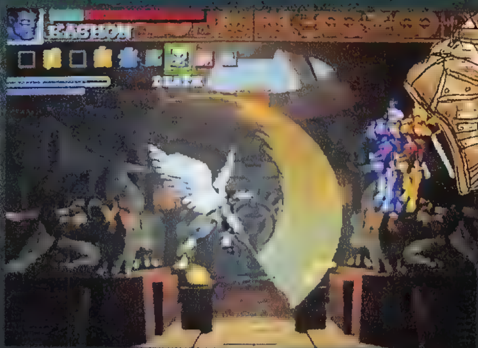



## 大魔導師　ティオラ



# 有翼戦士　カシュオン




大きな翼を背に持つ有翼戦士カシュオン。武器は槍。翼を生かした空中戦を期待したいところだ。

年齢：25歳　身長：192cm
森の都ネラフェイの住民である「天翔る民」の族長の息子。
背に大きな翼を有する勇猛な戦士で、森の守り神とされる精霊石を代々受け継いできた。だが、精霊石を奪いにきた魔王イフターに父を殺され、復讐に燃える。

## ～物語～（ヴォーグ編）

**●物語の概要**

『ソルディバイド』は、RPGなどでおなじみの、伝説上の魔物や魔術師が登場するファンタジー世界が舞台だ。

ストーリーは、この世界に邪神を復活させようとする魔王イフターと、それを阻止しようとする主人公たち、ヴォーグ、カシュオン、ティオラの3人の物語。

よって、3人のキャラクターには、それぞれ別々のストーリー設定があるのだが、今回は暗黒騎士ヴォーグのストーリー設定を掲載しよう。

残る2人のカシュオン、ティオラについては、また今度。

**■物語（ヴォーグ編）■**

その男、ヴォーグは精霊石と呼ばれるいくつかの宝玉を魔軍が捜しているという噂を耳にし、ついに復讐の時が訪れたことを知った。

その1つ、故国ミルティアの精霊石は、密かにシルバーナ王の手に渡ったことを彼は知っていたからである。

かつて、西方の王都ミルティアの聖騎士であったヴォーグは、魔王イフター率いるダティロス軍がミルティアに侵攻した際、親善使節の護衛として森の都ネラフェイに居た。凶報を受けた彼は急遽ミルティアに引き返したが、彼の目に映った光景は人ならぬ者たちの手によって破壊し尽くされた凄惨な廃墟だった。

それから7年の時が過ぎた今、シルバーナ城のひとけのまばらな宮廷に静かに降り立ち、精霊石のある王室に向かう黒い影があった。その影こそは、あの悪しき魔王、イフターであった。

そして時を同じくして、ヴォーグは魔王の持つ「魔剣ソルディバイド」の対となる「妖剣ヘイロス」を手に、一路シルバーナ城に向かうのだった。剣と魔法に彩られた復讐の物語が、今始まる。

## 次回はついにゲームシステム&魔法の紹介！

なんと『ソルディバイド』とは、敵の魔王の持つ魔剣のことであった。暗黒騎士ヴォーグの戦いに期待したい。

ストーリーにも注目したいが、やはり、次回はこのソルディバイドのゲーム本編であるところの「魔法」に注目してみたい。一体魔法はどのような効果があって、種類はどのくらいあるのだろうか？

そして使い方は？入手するための条件は？考え出したら知りたいことはたくさんあるハズだ。

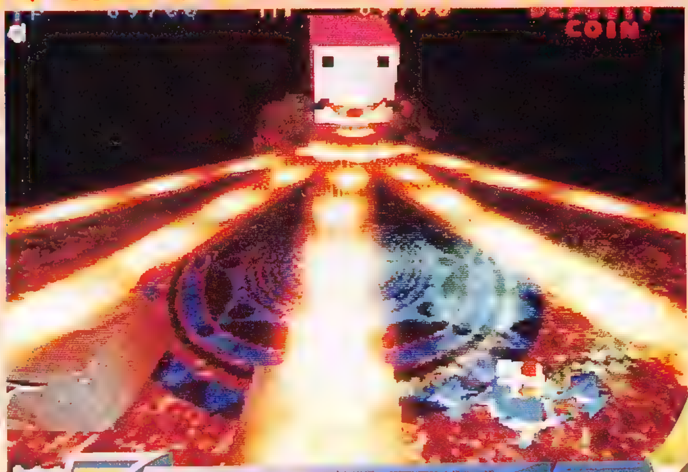
ゲームの発売は4月の下旬。次回こそは、詳しいゲーム内容をお伝えできると思う。期待してほしい。




次回は、すべての魔法攻撃を紹介するぞ。すべての魔法を使いこなすのだ！

# ポリィとスタンの2人のポリスが活躍するシューティングゲーム





# とべ!ポリスターズ



**カンタン操作と、ユニークなポリゴンによる、お気楽なシューティングゲーム、それがポリスターズだ。気楽な気持ちでプレイしてみるといいかも。**

担当:M.D.S.-ジョッキー★笹岡

## 初めのうちは共用ボタン推奨

いよいよ発売されて、そろそろゲームセンターにも出回っている頃なので、もう見かけた人、プレイしてみた人も多いであろう、ポリスターズ。なので今回は、初めに武器の使い方と、オススメ武器を見ていこう。

操作方法は簡単なので、まずはプレイしてみて、これを見ながら好きな武器を選ぼう。

### 2つのタイプはどちらを選ぶか?

では、まず初めに、スタートして選ぶ、2つの操作方法について触れてみよう。

まず、操作方法が、ショットとボム両用ボタンに設定するか、ショット、ボムの2つを別々のボタンに設定するかを選択することが出来る。

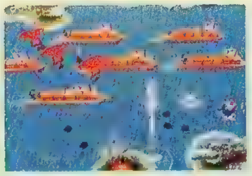
この2つによって変わるのは、操作だけで、他には特に変わりはないので、好みによって使い分けよう。

私個人的には、別々のボタンにしても、それほど変わらない(それほど楽にはならない)ので、初めのうちはショット&ミサイル共用ボタンでプレイしたほうがいいと思うぞ。

特にショットを撃たないようにしてミサイルを撃たなければいけない場所は少ないし、逆にミサイルを撃ってはいけない場所などはないので、まずは共用ボタンでプレイしてみてはどうか?



ショットとボムを、共用か別々か選べる。好きなほうを選ぶ。



慣れるまでは(慣れてても)共用ボタンが、やりやすくてオススメ。

### 共用ボタンの欠点

共用ボタンには、"弾切れしやすい"という欠点がある。

特に地上で撃ちたい敵がいる場合などに、共用ボタンだと、常にミサイルを垂れ流しているので、すぐにはミサイルを連射できない、という不利な点があるのだ。

これは、パワーアップしてミサイルの連射数が増えればある程度解決するが、やはり、多少ストレスを感じる人も多いだろう。

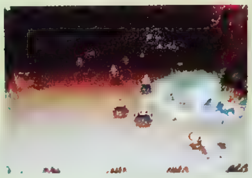
これが嫌な人は、別々のボタンにして、むやみにミサイルを撃たないようにしていこう。

でも、地上の敵で、本当に速攻で倒さないとキビシイ敵は、後半ステージにならないと現れないし、それに、そんな敵も場所を覚えておけばなんとかなるので、やはり初めのうちは、共用ボタンでプレイしてみよう。グラディウスなんかに比べれば、全然どっちでもいいくらいだ。

慣れてきたら、あとは好きなほうのタイプでやればいい。そんなに深く考えなくても良い。



常にショットと一緒にミサイルが出ているので、"すぐ"には撃てないのが欠点。



でも、かなり後半までは、問題なく共用ボタンで進めるハズ。

## 3種の武器はオートエイミング推奨

タイプを決めたら、今度は3種類のパワーアップのうち、どれをパワーアップしていくか?を考えよう。

このパワーアップは、別に1つに決めていかなくても、途中で変えることは出来るが、基本的にどのパワーアップを取っていったら良いのか?というのを頭に入れておこう。

3つの武器に、それぞれ利点と欠点があるので、自分の好みと、場所によって使い分けていくといいだろう。

バルカンは、ショットボタンを1回押すと、自機の横に付いてるオプションが自動でバルカンを4発×2列の、8発連射してくれる武器だ。

ちなみに、中央の自機のショットは初期のノーマルショットが出る。

この武器は、直線的にしか飛んでいかないので、対ザコ戦では苦戦するのだが、威力が高く、ボス戦や中ボスクラスの敵に効果を発揮するぞ。

威力は、1面のノーマルショット5発で壊せる飛行船が、1発で壊せるので、ザコに対してはノーマルショットの威力の5倍以上の威力があると考えていいだろう。

ただし、ボタン1回で勝手に4連射してしまうので、多少弾切れするのと、やはり、ザコ敵に対しては苦戦する。

特に、画面の後ろから敵が来るような場面は絶対に取ってはいけない武器だ。


バルカンの威力は他の2つと比べて格段に大きい。でも、正面にしか撃てない。

3WAYは、その名の通り、3方向にショットを発射する武器だが、この3WAYは、3方向に緑色のウェーブのようなショットを発射するので、前方の、かなりの広範囲をカバーする。バルカンとは逆の、対ザコ戦用兵器だ。

画面の前方向はほとんどカバーしてくれるので、ホントにザコに対して心強い。通常の面はこの武器でOKだろう。

ただ、ショットの威力は、ノーマルショット（初期状態及びオプション×2のときのショット）と同じ威力なので、威力のほうは期待できないぞ。

更に言うなら、ショットスピードも遅めなので、連射しすぎると弾切れしやすい。多少気を付けよう。

また、画面の後ろから敵が来るところでは注意。


3WAYは、ウェーブ状の弾で画面前方を広範囲にカバーしてくれる。心強い。

ショットが矢印（?）状のショットになり、敵をサーチして飛んでいくサーチショットになる武器。

ショットは自機、オプション×2の3列出るのだが、このうち中央の自機のショットはサーチはせず、真っ直ぐに飛んでいく。

そして、左右のオプションのショットが、右のオプションが自機の右180度をカバーし、左のオプションが自機の左180度をカバーしてくれる。

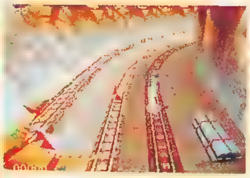
一度にサーチしてくれる敵は、左右1つずつだが、サーチ能力が高く、ショットスピードも速いので、敵を狙わないでもショットを連射しているだけで敵を倒してくれるので、とても使いやすい武器。

これはオススメだ。

このオートエイミングの強さは、オプションが自機の左右180度（つまり自機の後ろまで）カバーしてサーチしてくれるのが強みだ。画面の後ろから敵が出現する場所など、とても重宝することは確実である。

でも、ショットパワーはノーマルショットと同じなので、威力は期待しないほうがいいかも。あとは連射でカバーしよう。


オートエイミングは、左右のオプションが自動的に敵をサーチしてくれる。


後ろの敵にも、ほらこのとおり。こいつはオススメだ（特に後半面）。

### 基本的にはオートエイミングを使用する

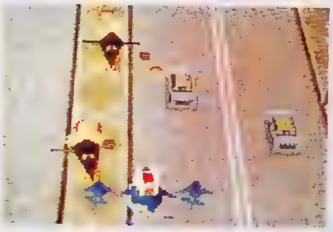
結論として、通常はどこでもオートエイミングを使っていくことをオススメするぞ。

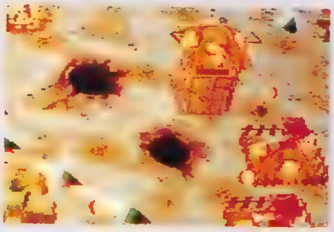
あと、特定の面（3、4、7面）や特定の場所などでは、後ろから敵が出現するので、この面はもう必ずオートエイミングを使用するように。

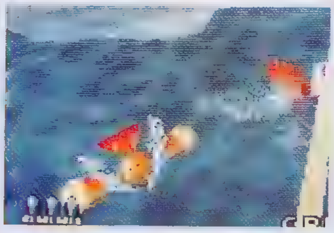
それさえ覚えて気を付けていけば、あとの面については、オートエイミングを使っていってもいいし、好みによっては3WAYにしてもいいし、お好きなように。

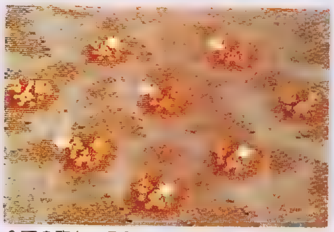
あ、でもバルカンははっきり言ってオススメできないので、パワーアップが出たら間違ってこれを取らないように気を付けよう。「バルカンじゃなきゃイヤ！」という人以外は、バルカンは取らないように。

## 謎の秘密結社「PPP団」そのさまざまな生態


PPP団員のみなさんだ。いろんなカッコをしてくるので、良く見てあげよう。






3面の砲台のPPP団員さん。やられると下のようになる。怒っているのか？


これは列車砲台のPPP団員。上はおぼれるPPP団員。

## ポリィ&スタンの華麗な死にっぷり紹介

プレイしているとわからないかもしれないが、実はプレイヤーがアウトになったとき、1Pのポリィと2Pのスタンが、自機のスーパーポリスター1号&2号から脱出している様が見えるのだ。

よく見てみると、ちゃんとパラシュートを付けて脱出しているので、良く見てみると面白い。

でもって今回は、これを連続写真にて大々的に公開ー「しょーもない」とは言わないで欲しい。

更に1左では、プレイ中にはよく見ることの出来ない、黄色い三角錐のポリゴンを被るPPP団のみなさんたちを紹介している。

良く見ると、いろんなタイプの奴らがいて、いろいろな細かい動きをしているので、たまには目をくれてやろう。


敵にやられて脱出するポリィ&スタン。パラシュートが芸が細かい。実際の画面では良く見られないのでここで良く見よう。

## 後半面 5~7ステージ紹介

さて今回は、前回の1～4ステージに続き、5面から先のステージを紹介していこう。

面が進むにつれて、敵の弾の数とスピードが上がってきて、前半面のカワイらしさがウソのような猛攻を繰り広げて来る。

5面にはあの、プレイヤーの頭を悩ませた3面ボス「コバーレックス」が再び登場。白くなってパワーアップした彼は、羽も生えて空も飛べるようになって帰ってくるのだー

6ステージボスの「ポリゴン魔人」は、ビックリ箱から現れるような変なヤツ。四角い顔とはねた口ひげに気品を感じるぞ。さすがはポリゴン魔人だ。

そして最後の7ステージは、天空での戦い。ここではミサイル攻撃が役にたたないのだろうか!?

最終ボスは「マテリアル3世」。決して「マテリア3世」ではないので注意しよう。見た目も名前もかなり似ているケド、別のゲームだぞ。

ポリゴン星の平和を守るのはキミ達だ!

## 5ステージ 南海 「殺戮兵器、再び!」

海上をパトロール中、ポリゴンタウンへ向かうPPP団の輸送機の編隊を発見。しかも運んでいるのはあの殺戮兵器コバーレックスの量産タイプだった！すぐさま、強襲するポリスターズ。しかし、コバーレックスもさらにパワーアップされていた！

・中ボス「空中要塞スカイポリバー」
もとは大型輸送機であったが、防衛用の武装を施していくうちに空飛ぶ要塞と化してしまった。輸送、爆撃、強襲など、様々な任務をこなすことができる。
・ボス「量産型無差別殺戮兵器コバーレックスII」

コバーレックスの量産タイプ。さらに機動性をあげるため、翼を装備、空を自由に飛び回ることができるようになった。



中ボス「空中要塞スカイポリバー」



いきなり大空での空中戦。下のほうには空母や船が浮かんでいる。

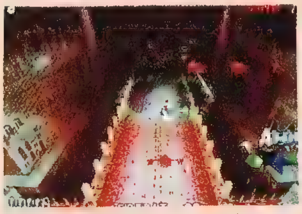


白いヤツ(でも量産型)の「コバーレックスII」。今度のもそーとー強いぞ!

## 6ステージ 神殿 「敵本拠地へ突入せよ!」

PPP団の息の根を止めるため、古代神殿内に作られた敵本拠地へ突入。暗い通路をライトの明かりだけを頼りに進んでいくポリスターズに対し、PPP団の最後の抵抗が始まった。そしてその奥で待っていたものは…!?

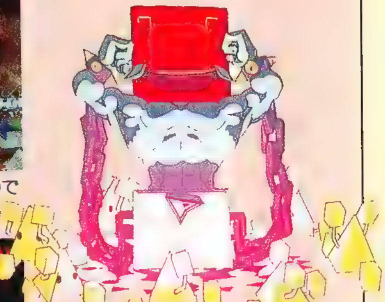
・ボス「ポリゴン魔人」
PPP団の司祭たちにより召還される魔人。召還した者の命令を聞く。異世界の物理法則に従っているため倒すことはできない！



暗い神殿の中を進んでいく。暗いので先のほうが分かりづらい。



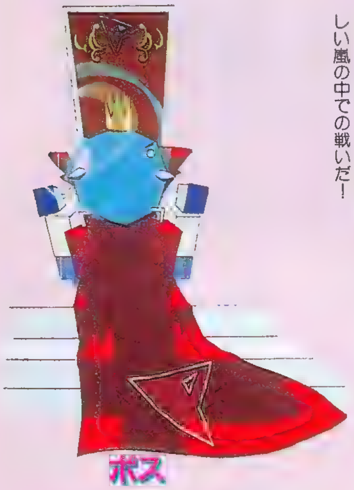
ボスの「ポリゴン魔人」。ランプの精みたいなものか?



ボス「ポリゴン魔人」

## 7ステージ 天空 「決戦!ポリスターズVSマテリアル3世」

PPP団のボス、マテリアル3世を追ってはるか上空へ。はたして追いつめることができるのか?PPP団を壊滅させることができるのか?荒れ狂う嵐の中でポリスターズとPPP団との最後の決戦の火蓋が切られる！
・ボス「マテリアル3世」
PPP団の3代目のボス。マテリアルは本名ではなく、PPP団のボスが代々名乗ってきた名前。過去の名前や経歴はすべて消去しており、その正体は一切不明。



ボス「マテリアル3世」



ラストステージは大空中戦。激しい嵐の中での戦いだ!



マテリアル3世。丸いヤツだ。

### イラスト募集のお知らせ

本誌では、ただいま「とべ!ポリスターズ」のイラスト募集をおこなっております。

明るく楽しげなイラストをお待ちしております。

〈募集要項〉
・「とべ!ポリスターズ」のキャラクターのイラスト。それ以外も(面白ければ)可。
〈応募資格〉
・小学生以下の男女。
〈注意事項〉
・年齢は(バレなければ)サバをよんでも可。
・応募が少ない場合、この企画自体がボツになります。ご了承下さい。
〈賞品〉
・掲載者には、コナミさんよりステキなプレゼント有。
〈宛先〉
・ゲーメスト編集部「ポリスターズ」係
〈苦情お問い合わせ〉
・ジョッキー★。

スクープに成功！

# マジカルドロップ3
# Magical Drop 3

**やっぱりあった隠しコマンド。これでもっと先に進めるね。**

担当：マジカルドロッパーズ

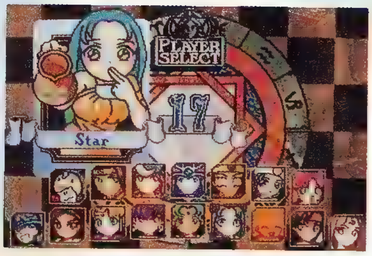


## これでクリアできる…か？

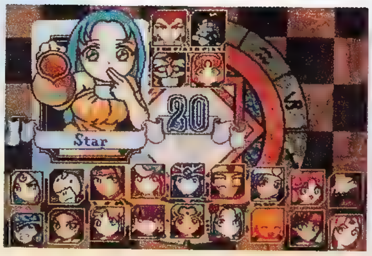
前回のストレングス・父コマンドに引き続き、
・ムーン
・ハングドマン
・テンパランス
・ハーミット
・タワー
・フォーチュン
の6キャラが使えるコマンドを入手した。この隠しキャラたち、実力派ぞろいなので、
「一回使ってみたかったんだよな～」
という人や、
「下手な私でも先に進めるキャラが欲しかったの」
という人にピッタリであるといえよう。

さて、こやつらの実力だが、今のところは、
強・フォーチュン
・タワー
・ムーン
・ハーミット
・ハングドマン
弱←・テンパランス
の順であると思われる。とりあえずマジドロで遊びたい人はタワーあたりをおすすめしよう。

そうそう、この6キャラもすとーりーモードのみだからね。すごろくモードには出てこないよ。



例えばスターだったら17だから、スターにカーソルを合わせて、



残りタイムが17になったらCを3回。3回以上押しちゃだめ。

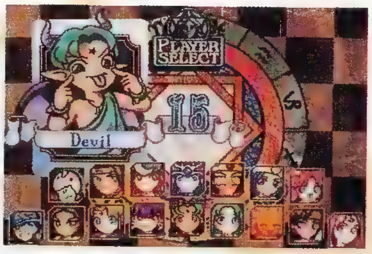
## これが隠しコマンドだっ!!

1）ストーリーモードを選ぶ
↓
2）難易度選択をする
↓
3）キャラクター選択画面になったら適当なキャラにカーソルを合わせる
↓
4）残りタイムが表の数字と同じになったらCボタンを3回押す
↓
**6キャラ出現**

※残りタイムは10増えます。

| | |
|---|---|
| フール | 0 |
| マジシャン | 1（Ⅰ） |
| プリエステス | 2（Ⅱ） |
| エンプレス | 3（Ⅲ） |
| エンペラー | 4（Ⅳ） |
| ハイエロファント | 5（Ⅴ） |
| ラバーズ | 6（Ⅵ） |
| チャリオット | 7（Ⅶ） |
| ストレングス | 8（Ⅷ） |
| ジャスティス | 11（Ⅺ） |
| デス | 13（XIII） |
| デビル | 15（XV） |
| スター | 17（XVII） |
| サン | 19（XIX） |
| ジャッジメント | 20（XX） |

そのキャラのカードナンバーと同じことに気づいたかな？



失敗してしまっても…。デビルに合わせて15まで待とう。

## 対戦プレイはいかがでしょう

新キャラ紹介もすんだことだし、ここはひとつ対戦について語ってみよう。

すさまじいキャラクター数のマジドロⅢ。さすがに弱キャラの・強キャラの差も出ている。正直な話、自主規制でもかけなきゃ知らない人と対戦するのは難しいだろう。

でもやっぱり対戦の原点は、ワイワイ騒ぎながら"遊ぶ"こと。仲間、親、彼氏彼女、ペット…と語らいながら遊ぶのは楽しいもの。それはマジドロも同じ。

知らない人とマジドロを通して楽しめるかもしれません。ナンパなどというむなしい行為としてでなく、マジドロ仲間として肩を並べれば交遊範囲も広がるはずだ。

「ねぇ直人、私弱いからタワー使っていい？」
「いいよ、健二♥」こうして2人の仲も睦まじく、愛も育まれることだろう。


「おいのび犬、フールだったな」
「いやだよジャイアン」ボカッ！
2人の仲も永遠。

今週の標語：下準備はしっかり

# マジカル初心者講座 魔術の宝石箱

担当：魔法使いの弟子ももやん

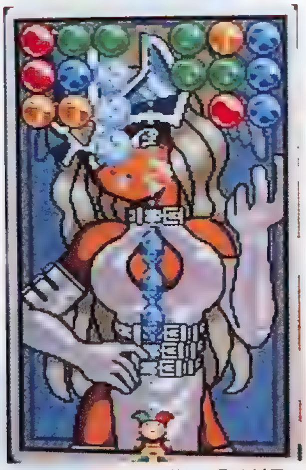
マジドロ初心者にお送りする「魔術の宝石箱」。今回のお題は、パズルゲームの醍醐味「連鎖」。対戦だろうがコンピューター戦だろうが、とにかく重要になってくるテクニックだ。対戦相手にドロップ送るは、まとめて消せるは、気持ちいいはで、絶対に覚えて連鎖をモノにしよう！

## 今回のお題「ズバリ、連鎖」

まずは、連鎖とはどういったものかを説明しよう。連鎖とは、1組のドロップが消えている間に、別のドロップを消すこと。または、その結果別のドロップが消えることを連鎖という。簡単にいうと、一定時間内に連続してドロップを消すことだ。

ここで言う一定時間とは、基本的にはドロップを投げてから、消えるまでのことである。これは基本であって、状況によっては細かく変化する。それについては後に説明するので、今は感覚的に覚えてもらうだけで十分だぞ。

では、実際に連鎖はどのようにして作るのか?マジドロには2タイプの連鎖があり、どちらも毛色が違う。その2つとは、後付けと呼ばれる「手動連鎖」と通常の連鎖「自動連鎖」だ。どちらを使うかはその人の性格（プレイスタイル）で違うと思うので、まずは両方を使ってみることをオススメする。



こう消えてしまう前に、別のドロップを消すと、連鎖と判断されるのだ。

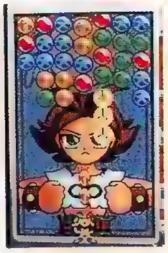
## 一気に叩き込む！手動連鎖

手動連鎖とはマジドロの基本的な連鎖方法で、1組のドロップが消える間に、次のドロップを消しにかかるやりかたである。

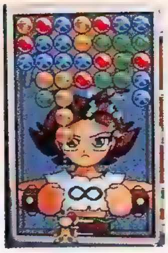
具体的に説明すると、まず1組のドロップを消すためにドロップを投げる。投げた瞬間に別のドロップを捜し、消せるような状況にして投げる（この間、1秒弱）。これで、2連鎖の完成だ。この、捜す、取る、投げるを続けて繰り返すことができれば、3連鎖、4連鎖と大きな連鎖にすることが可能なのだ。

考え方は単純なので、簡単にできそうだが、なにも準備なしで狙うのは辛い。そこで、この手動連鎖をやりやすくするために、自分なりに下準備をする必要があるのだ。

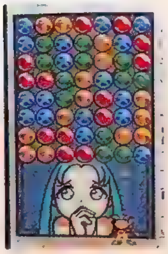
手動連鎖の下準備は、とにかく同色のドロップを、何組も集めることだ。ドロップを消さないように、3個を近くに置く。縦に2個、その横に1個、といった形が理想。こうやって、何組も集めたら、連鎖のスタートだ。ここからは、写真を見て理解してほしい。



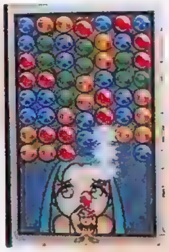
1組のドロップを消している間に、ドロップを回収して…



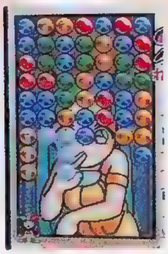
別のドロップを消す。これが手動連鎖の基本だ。



とりあえず、1、2、1、2…と並べていくのが理想の形。



右のドロップを消したら隣のドロップを回収して…



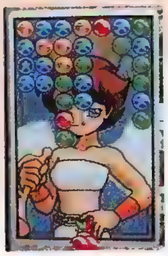
その隣に投げて消す。で、またその隣を取って…と繰り返すのだ。

## じっくり攻めます 自動連鎖

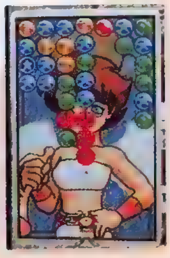
自動連鎖は、多くのパズルゲームに共通した連鎖方法なので、馴染み深いひとも多いのではないだろうか?

自動連鎖とは、1組のドロップを消すだけで、その結果、次々とドロップが消える連鎖方法だ。この連鎖方法は、下準備がすべてなので、そこから説明していこう。

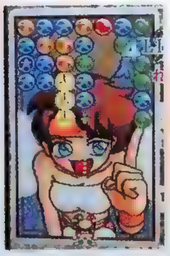
下準備の基本としては、まず縦2個のドロップの上（画面上では下）に、別の色のドロップを1個置く。さらにその上に2個ドロップと同色のドロップを、1個置くのだ（バー状態になる）。具体的な例を挙げると、緑ドロップ2個の上に赤ドロップを1個、その上に緑ドロップを1個置く。



まずは、赤ドロップを緑ドロップで挟む。



で、赤3個を持ってきて、ここで消すと…



緑が並んで、消えるのだ。理屈は簡単でしょ。

この状態ができたら、緑に挟まれた赤ドロップを消すようにする。挟まれた赤ドロップを消すには、赤ドロップに隣接するように、赤ドロップを3個以上持ってきて、4個以上をまとめて消してしまうのだ（文章での説明は難しいので、写真を見てほしい）。こうして赤ドロップが消えると、その上に置いた緑ドロップが上に落ち(?)、緑が3個並ぶことになって消える。これで2連鎖の完成である。

この例で言えば、緑を挟むように別の色のドロップを置いておけば、3連鎖、4連鎖と増やすことができるぞ。

## 手動、自動連鎖のメリット、デメリット

どちらの連鎖方法を選ぶかは本人の自由だが、どちらにもメリット、デメリットが存在するので、そこも考えてみてほしい。

**★手動連鎖のメリット、デメリット**

手動連鎖のメリットは、簡単にでき、早く仕掛けることが可能なことだ。またどのような状況になっても、柔軟に対応できるのも特徴だろう。

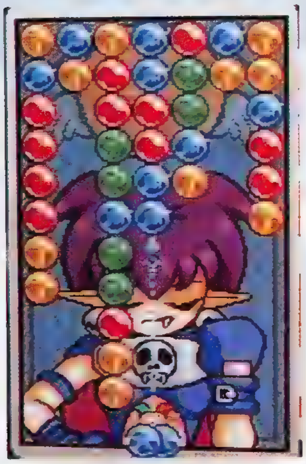
デメリットは、とにかく疲れること。下準備ができているとはいえ、次々と消さなければならないので、激しいレバー操作が必要になってくるのだ。また、レバー操作、ボタン操作を1回ミスしただけで、連鎖がストップしてしまうので、ミスが許されないのという欠点もある。

**★自動連鎖のメリット、デメリット**

自動連鎖のメリットは、疲れないこと、ミスが少ないことだ。1組のドロップを消しただけで、多くのドロップが次々と消えていくので、時間にも精神的にも余裕ができる。そして、じっくり次の連鎖の下準備を進めていくのだ。デメリットは多く、致命的なものもある。

まず言えるのは、自然と高くドロップを重ねてしまうことだ。これにより、少しの連鎖で負けることもある。また、最初に考えてしまうので、出だしが遅いのも欠点だ。そのため、ノルマ負けする可能性も少なくないだろう。

とまあ、今回の魔術の宝石箱はここまで。次回のお題は「スペシャルドロップとその活用法」である。これは連鎖の活用法にもなるので、連鎖をしっかりと練習してほしい。



自動連鎖を組むと、自然と高くなってしまう危険性がある。

実はクリアは激ムズらしい

# すごろくをクリアするために

**後半戦、といいたいところだがテクニックを紹介しないとまったく先に進めないようだ。**

担当：泣き濡れたP・鈴木

さて、デビル以降の後半戦のスタートだ。まずは対決モード攻略から始めよう。これはすとーりーモード攻略と直結しているので、絶対に覚えよう。

**●基本は2連鎖連発**

連鎖講座を開いておいて言うのもなんだが、実は2連鎖の攻撃力は高い。大半のキャラが2連鎖で4ライン、以後プラス1連鎖ごとに1ラインずつ増えていく。

ということは、

**2連鎖を2回なら**

**4×2＝8ライン**

だが、4連鎖1回だと、

**4＋2＝6ライン**

しか送れないのだ。あえて連鎖を止めるテクニック、わかってもらえただろうか。



やはりすごろくならストレングスかハイプリエステスですな。

**●並びかえるのは余裕があるスタート直後くらいに抑えておく**

2連鎖連発でいいならば速攻でも十分にドロップは消せるはず。並びかえる時間は最小限に抑えるべきだろう。

**●連鎖可能時間を引き延ばすべきなのか、そうでないのかを見分ける**

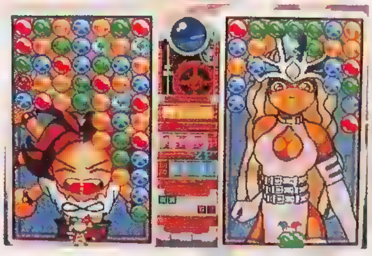
連鎖可能時間を延ばすテクニックは、これ以降「ストップをかける」という用語にかえさせていただく。

できることなら毎回ストップをかけて身の安全を図りたいだろうが、対決モードではノルマ勝ちが存在していることを忘れてはならない。ストップをかけている間は、確実に相手と消した数の差が広がっていることを知っておこう。

ストップを応用してかける方法もマスターしてもらいたい。後述しよう。

**●相手の攻撃パターンの傾向を覚える**

配列そのものは覚えなくても構わない。このキャラは中央ラインを中心に落ちてくる、このキャラは氷玉を使ってくる、といったレベルでいいから学んでおこう。面倒だという人は今後の記事を読むべし。



エンプレスは右端を重点的に攻めてくるぞ。

それではすごろくマップの話に移ろう。

上のルートは下のルートに比べて1マス分距離が短いのでお得感がある。ただ、ガイコツマスがあるので2マス進む場合には下のルートがいいだろう。ちなみに上のルートはデス、下のルートはストレングス・父がいるぞ。難易度はどちらもあまり変わらない。どちらも難しいからだ。

対決モードをクリアできれば、あとはエンプレス戦を残すのみ。しかし、ここで大きなワナが仕掛けられているのであった…。

## 大丈夫か？ 炎玉集めモード

デビル戦を越えたあたりから、やけに炎玉集めがしにくくなる。横幅も広く、泡玉、連鎖玉は現れ始め、ドロップの色もバラバラ。炎玉はおろか、生き延びることで精いっぱいになっているはずだ。



連鎖玉が消せず、なかば手詰まりの状態になってしまった。

そこでぜひ利用していきたいのが「ストップテクの応用」だ。これには何パターンもあるので（さすが応用といった感じだ）、できる限り多くパターンを制覇していきたいもの。ここで簡単ではあるが、そのバリエーションを覚えてみるのはどうだろうか。

**●レベル初級**

**消したドロップの上にある色のドロップを集める**

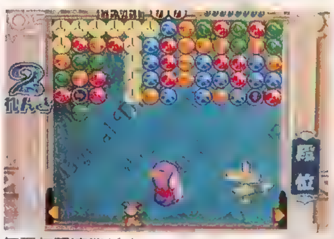
基本中の基本となる部分だ。



消した上の色を見て、



近くにある同じ色を探して…、



無理矢理連鎖だオィエー。

**●レベル中級**

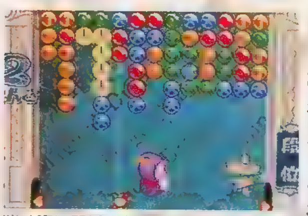
**消したドロップの上にあるドロップと関係ない色を集めて消す**

ここまでなら、まだ理解しやすいドロップの動かし方だと思う。なぜなら、直接消す動きをしているからだ。

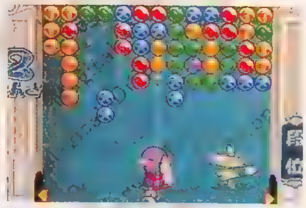
**●レベル上級**

**とりあえずストップをかけておいて他のドロップを消しにいく**

わかりにくいのはここから。とりあえずストップをかけるというアイディア、理解してもらえるだろうか。これがわかれば一人用モードもかなり先に進めるだろう。



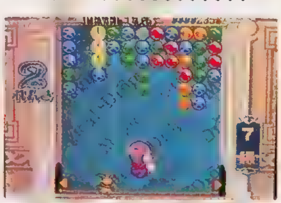
消す際に関係のない色も一緒に重ねておいて、



遠くまでドロップを取りにいき、



帰ってきたぜオィエー。



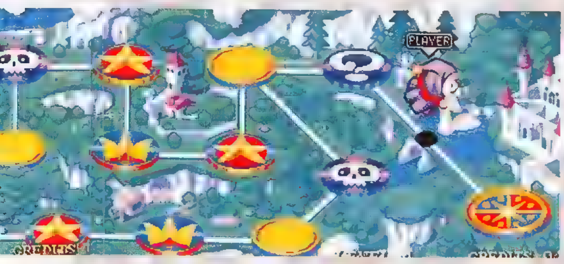
消した列に適当にドロップを重ねておく。これは無視して…、



はるばる遠くへ出かけていって、



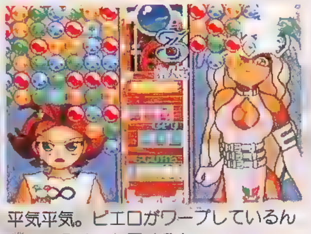
こんなところで連鎖ができた。



## すごろくモードは?

実はデビル以降は「何マス狙え」というのが少ない。また、ここまでくると調整するのも難しいのが現状だ。マイナスアイテムのマスだけ意識して避けていきたい。

そしてラスボスのエンプレスだが、今の段階なら勝てなくても構わない。1カ月後に勝つ目標で進歩していこう。



平気平気。ピエロがワープしているんだから負けても屈するな。

このエンプレスに勝つには、すとーりーモードのエンプレス以降に勝てれば問題ないのだが…。今のところ有効なパターンが見つかっていない。もし自信のあるパターンがあればこちらへ送ってくださいな。

## こうやって先へ進もう

さあ、テクニック的なものはとりあえず説明した。あとは進むマスを覚えて無駄を省くだけだ。もう一度スタートからのマス選びを紹介しておこう。

最初は自信がある人以外はできれば1、2マスがいい。理由はライバル。はじめのうちになるべく多く潰しておけば、それだけ後の展開が楽になるからだ。1マス進んでも2マス進んでも結局3マスめまで進むのだから、ライバルと当たる確率が1回増える分、お得だといえる(ライバルに負けちゃっては元も子もないけど)。

いきなり5マス進める人は上ルートを選び、イベントでさらに2マス進もう。

さて3マスめまで進んだ人に対してだが、2マスから5マス進んでいきたい。そしてやはり上ルートを進もう。

2マス進めば、イベントでさらに2マス進める。5マス進めた人はいきなりボスだ。

ボスの一歩手前で止まった人はとりあえず炎玉を取ってボスまでいこう。配列がやや難しい点、連鎖玉の存在には要注意だ。

さてハイエロファントとの戦闘だ。2連鎖連発作戦を使えばタイムボーナスがもらえるくらいの早さで倒せるはず。

王冠マスからの再スタートだ。ここでは1マスあるいは3マス進みたい。1マス進むためのコツは"いっぱい取ってまとめて消す"だ。覚えておこう。

1マス進む人は上のルートを行く。赤いマスに止まり、炎玉を取りまくろう。ここで6マス進みたいところだ。失敗してしまうと泥沼にはまってしまうぞ。

3マス進んだ人は真ん中のルートへ。ガイコツマークのあるマスをパスして前に進もう。一応ペガサス狙いという手もあるのだが、かなり上手な人でないと止まれないようだ。補足として、1回止まったガイコツのマスは、再び止まっても戻らずに済むぞ。

中央ルートの人も上ルートの人も、あとは1、2マス進めばデビルまで着ける。デビルも2連鎖連発で勝てると思うぞ。そうそう、デビル手前の紫のマスは難しいので注意すること。

デビル以降の進み方は先程書いたように特に「こう進め」というものがない。とりあえずマップを見て、紫のマス、ドクロのマスを避けて地道に多めに進んでいきたい。

## 後半戦がクリアできない人へ

すごろくモードのラスボス、エンプレス。すとーりーモードの後半、エンプレス以降(ブラックピエロ、タワー、フォーチュン)。ここらで行きづまっている人は多いと思う。

だが、安心してくれ。自分も解けない(笑)。ここらのCPUの動きは人間には絶対に真似できない速さなので、気に病むことはない。

それでも1コインでクリアしたいというのは当然の心理。少しでも勝率を上げたいものだ。それでは私がその訓練の方法を伝授しよう。

(1)ひとりでモードで練習する

(2)相手キャラの攻撃パターンを知る

つまり、「この局面なら君はどうする?」というケースになるべく多く対応できればいいわけだ。よって次回からは1、2共に情報を提供していこうと思う。一緒にあのCPU戦をクリアしようぜ。



大丈夫きっと解けるよ。私と早解き勝負と洒落ますか。



赤玉の上に2個以上炎玉がある列のみ赤をどける。スピード命。



紫のマスご案内〜。たぶん1人用レベル59くらいはあるぞ。



同じ色を取れるだけ取って消す。これを繰り返せば終わらない。



TURN & RUN with Accrobat so Cool

# TOP SKATER™

## SEGA SKATEBOARDING



**今回の大会にエントリーした6人のチャレンジャーが発表された。それに伴い開発者にインタビューを敢行した。**

担当：スー

### 翼のない天使たち

今回のこのあまりにも無謀な大会にエントリーしたのは、左の6人。

それぞれの顔ぶれをみる限り、思いきり癖のありそうなメンバーばかりだ。この6人が、今大会のexitingでdangerousなコースをところ狭しと駆け抜ける。

このメンバーを見て、「あれっ？確かどこかで？」と思った方も多数いらっしゃるだろうが、AM3研の格闘ゲームラストブロンクスとは、関係ないので悪しからず。



# 3次元的な動き

## キーワード1

大会で使用されるコースには、至るところにトリックポイントがあり（例えばジャンプ台、バンクカーブなど）、これらを利用して連続でクールトリックを決めることができる。



どーだいこの立体的なジャンプ。君にもまったく同じことができるぞ。

# モーションキャプチャー

## キーワード2

あまりにもハデで、人間くさいアクションでコース中を跳び回る彼ら。が、そのアクションは、モーションキャプチャーによるものではない。そのアクションを再現できたのもAM3研の代表的作品で培われたノウハウが、収録されたからだと言えよう。



# PENNYWISE

## キーワード3



Photo by:Craig Cameron Olson/
Epitaph Records.

ご存じない方に紹介すると「PENNYWISE」は南カリフォルニアのボーダーコミュニティのあいだで最も支持されている'90Sパンクバンドである。

現在「GREENDAY」と並んでメロコア（メロディコア）系バンドの二大巨頭と囁かれるほどの人気を誇っている。「トップスケーター」のBGMは、すべてペニーワイズによるもので今回特別にアレンジされた曲も使用されている。今までのファンのみならず、初めて聴く人もその魅力が感じとれるだろう。

# 開発者インタビュー トップスケーターの謎

**ゲーメスト**（以下…ゲ）…さっそくですが、菅野さんは今までどのようなゲームに関わってらしたのでしょうか。

**菅野**…（しばしパブリシティ加藤氏と密談）入社時のジュラシックパークが一番最初の作品ですね。そのあとファンキーヘッドボクサーに携わって今に至るという感じですか。

**ゲ**…で、今回、菅野さんはこのトップスケーターでディレクターという仕事をなさっていたそうなんですが、具体的にどんな面を担当したんでしょうか？

**菅野**…そうですね。映画でいえば映画監督みたいなものですね。スケートボードという新しいコンセプトの提案を受けて、それに対してどういうテイストに持っていこうと考え、それを自分なりに具現化したものと、デザイナーやプログラマーに対して指示を出して、彼らが上げてきたものを統括的にまとめていくという仕事ですね。

**ゲ**…今、スケボーをゲームにして世に送り出した理由は一体どんなところにあるんでしょうか？

**菅野**…スケボーっていうのは、部長がかなり思い入れのある素材だったんですよ。僕としても音楽とかファッションとかが体で感じられる新しいテイストの筐体ものを作りたいという願望がありました。AM4研からもボードをモチーフにした新しいテイストの筐体案が上がっていたんですよ。で、その個々のタイミングが一致してこの時期にスケボーという素材でちょっと面白いことをやってみようかというのが経緯ですね。だからスケボーの魅力を追求したというよりは新しいことをやっていきたいというのが全部集まって、そこにスケボーという素材が選ばれたたという見方もできますね。

**ゲ**…トップスケーターでは左右のスライドに加えて上下の操作や動きがあったりこのへんも新しいですよね。

**菅野**…そうですね。今回新しい要素としてジャンプを取り入れたくて、縦の動きも入れました。当然筐体にもそういった縦の要素を取り入れて、からだでバンと弾くと画面内でジャンプするといった気持ちよさを追求したかったんで、ああいう新しい筐体になったんですよ。

**ゲ**…横の動きだけではないと…。

**菅野**…もっと3次元的な動き、もっと空間で演出できるようなものをつくりたいという希望があったんですよ。

**ゲ**…このトップスケーターというゲームはどういった層のプレイヤーを狙ったものなんですか？

**菅野**…私は今までゲームをやったことがないような女の人をゲームに取り入れたいと思っているんですよ。でも今までゲームが好きなコアユーザーっていますよね。そういう人たちにもやっぱり楽しんでもらいたいというのがあったんで、ゲーム性としても結構しっかりしたものを構築していきました。さらには見た印象で「何かかっこいい」「今までにないゲームだ」って、今までゲームをしなかった人たちにも楽しみを感じてもらえたらと思っています。

**ゲ**…そのへんにBGMのペニーワイズが絡んでくるんですかね？

**菅野**…今までのゲームミュージックって電気的なものでしたよね。アナログ的なギターのリフとかちょっとしたリズムの気持ちよさとかがいままでなかったじゃないですか。で、今回トップスケーターではその部分を強く訴えていきたいなと。実際プレイするために筐体に乗ったら、そこが現実とは違う異質な空間であるような感じをプレイヤーに感じてほしいと思ったんですよ。また、ゲームを普段やらなくてペニーワイズが好きな人がこのゲームをやってくれる、普段音楽を聴かなくてこのゲームからペニーワイズを好きになるなんていう相乗効果を産み出すのも狙いのひとつですね。

**ゲ**…肉声を入れるというのはハード的に難しいことではないんですか？

**菅野**…いままでは難しかった面もあったんですが、ハードも進化しましたし、このトップスケーターを機に肉声収録も当り前になってくると思いますね。



**ゲ**…今回トップスケーターではモーションキャプチャーを使っていないということなんですがこれはどうしてなんですか？

**菅野**…理由としては大きく分けて二つあって、一つ目は「どうやって撮ろうか」っていう点ですよね。3Dで大きく3次元的に動いたりするのを誰が演技するのか、演技者が演技できないという点ですね。もう一つは、実際ビデオなどで技とか見て違いが分かりづらい技とかあるんですよ。それをどうやってかっこよく見せていくか、また、実際にない技とか、これはゲームでしかできないよ、というような技も入っているので、そのへんのテイストをある意味誇張して出したかったんでキャプチャーを使わないでやってい



AM3研
トップスケーターディレクター
菅野顕二氏

次Pに続く…

## キーワード4 シューズ

今回の大会にエントリーしたメンバーには、著名スケードボードギアメーカーが総力を挙げて完全バックアップしている。

そのすべてのメーカーは、誰もがストリートで一度は見かけてことのある有名メーカーばかり。これにより、視覚的にも、よりリアルな世界が目の前に広がる。




## キーワード5 トリック

ゲーム中でキャラクターたちが、華麗に繰り広げる様々なトリック（技）は、その総数100以上にものぼる。

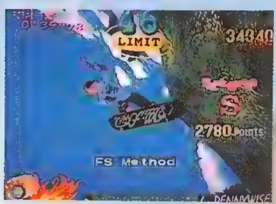
しかも、各キャラクターそれぞれの得意技も存在し、さらに実際にはない架空の技も多数加えられている。

果たしてすべてのトリックを見ることができるのか？




## キーワード6 タイムボーナス

空中に浮かぶ「タイムボーナス」をゲットすることで残りタイムがプラスされる。したがって、いかにトリックでタイムボーナスをたくさん取れるかという戦略性も重要。




こうと。そこでバーチャロンやラストブロンクスで培ったモーションを見せるデザイナーのセンス、業界一といえるセンス、技量で表現したんです。実際ゲーム画面を見てどうでした？キャプチャー使ってないことは気になりましたか？

**ゲ**…いや、違和感は全然感じませんでしたね。

**ゲ**…このゲームってやっていても楽しいし、見ているだけで楽しいですよね。

**菅野**…技とかかっこいいレベルがあってやっている人はもっともっとかっこよくプレイしたい、見ている人も「ああ、あんなかっこいいことができるんだ」とか、見て楽しい、やって楽しいというところは最初から考えていました。

**ゲ**…タイアップメーカーにシューズメーカーを選んだのはなぜなんですか？

**菅野**…このタイアップによってより世界観的なまとまりをつけたかったですよ。その中でシューズを選んだのは、ハイテクとは別の層でローテクシューズがうけているじゃないですか。そこで「これ知ってる」といった親近感を出したかったんですよ。ボードだと知らない人が多いじゃないですか。靴ならこういうの履いてみたっていうのがすぐ実現できるという点でより親近感が生まれるんじゃないかと思って…それで靴に絞り込んでタイアップをお願いしたんですよ。

**ゲ**…ゲーム中にでてくる技、トリックはどんなものを参考にして構成したんでしょうか？

**菅野**…そうですね、今でているビデオとか、実際にプロの方に「今こういうトリックがはやっているんだ」なんていうアドバイスを頂いたり、実際どういうものなのかも教えてもらいました。あと、実際ない技もデザイナーに「愛と勇気とセンス」でつくってもらいました(笑)。ビデオ素材に関してはかなり見て研究しましたよ。その点で実際にない技も実際の技を参考につくっています。

**ゲ**…コースが上下に分かれているところがありますよね。

**菅野**…あれは自分でコースを選ぶ楽しみを提供したかったんですよ。自由度が高いコースをめざすというのが第一にあってその中でただ広くても面白くないと。分かれた中での楽しさの違いを盛り込みたかったんです。

**加藤**…ある意味、決まり切ったコースを走るほんとにゲームっていうものじゃなくていろんなところを走れる一種の「スポーツ」として捉えて頂ければ有り難いですね。

**菅野**…今までのゲームはコースからそれるという概念はなかったじゃないですか。あくまでベストコースを通っていくという概念が植え付けられているとも言えますね。でもこのゲームではこんなところも通れて、トリックだしていけるんだぞ、どこでもいけて楽しいんだぞということを分かってもらいたいですね。

**ゲ**…タイムボーナスのシステムがあるじゃないですか？それはやはりトリックを出さないと取れない位置にあったりするんですか？

**菅野**…通常の走行で取れる位置とトリックを出さないと取れない位置の両方あります。ここらへんはプレイヤーによりかっこよくトリックを出してもらってタイムも稼いでもらってといった、多くのトリックを出してもらいたいという戦略もあります。よりかっこよく、トリックを決めて走ってほしいというのがうちの一番の希望ですね。堅くいうと「自分の美学を磨いてほしい」ですね。

**ゲ**…それでは最後に読者の皆さんに一言もらえますか？

**菅野**…AM3研ではコミュニケーションというのをキーワードにゲームを創っていってるんですよ。対戦とかと違う一人でやるゲームにどういうコミュニケーションを創っていくかということで、このゲームに関してはギャラリーとかが集まってきてその中でゲームをやっていない人とのコミュニケーションを図って欲しいと思っているんですよ。

**ゲ**…それでは本日はお忙しい中ありがとうございました。





AM3研
熱血パブリッシャー
加藤俊祐氏

# あのキララ☆スターがボスキャラとして登場！





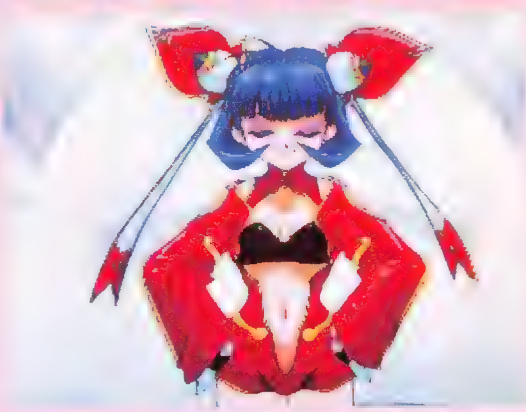

**今回はCV当てクイズにもなった「水奈瀬　愛生」の紹介に、ボスキャラ2人も合わせて紹介しよう。キララ☆スターの登場は意外というか必然⁉**

担当：ジョッキー★笹岡





今回は中ボスとして登場する、キララ☆スター。主役の座を賭けて飛び入り出場だ。



今回の大ボス、龍　麗花サマ。若干15歳のチャイナドレスの似合うお嬢様である。

## 「水奈瀬　愛生」
### 実はオトコだった！という事実

ゲームをプレイした人は、もう知っているとは思うが、実はCV当てクイズにもなった「水奈瀬　愛生」チャンは、実はオトコであったというオチがついた。

詳しくはこのあとのプロフィールを見てもらいたいが、なんと愛生チャンは男の子だったのです。

というワケで、声優さん当てクイズの正解は…「石田　彰」さん…でした。おおかたの予想どおり正解者はゼロ。頑張って真面目に予想してくれた人、ゴメンナサイ。

しかし、賞品のほうはちゃんと応募者のみなさんの中から抽選にて賞品を選ぶ、とのことなので、応募した人は残念がらずに当たることを願おう。



衝撃的事実。リボンの一番似合う男子、水奈瀬愛生チャン。

また、今回紹介している「キララ☆スター」と「龍　麗花」の2人は、中ボスと大ボスの2人。どちらも団体戦を勝ち抜いていると出てきて、キララ☆スターはラストチームの大将として、ラスボスの麗花は、1人で1チームとして登場する。2人ともまた、特有の必殺技を持っているぞ。

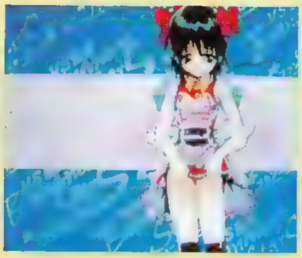
## 水奈瀬愛生（いつき）





### 必殺技：「カンドラ神話」

カンをしたときに使うと、その牌がドラになってくれるという技。この技もまた、そのまま流局になるとムダになってしまう。が、カンした牌がそのままドラになるのは、考えようによっては強い必殺技だ。



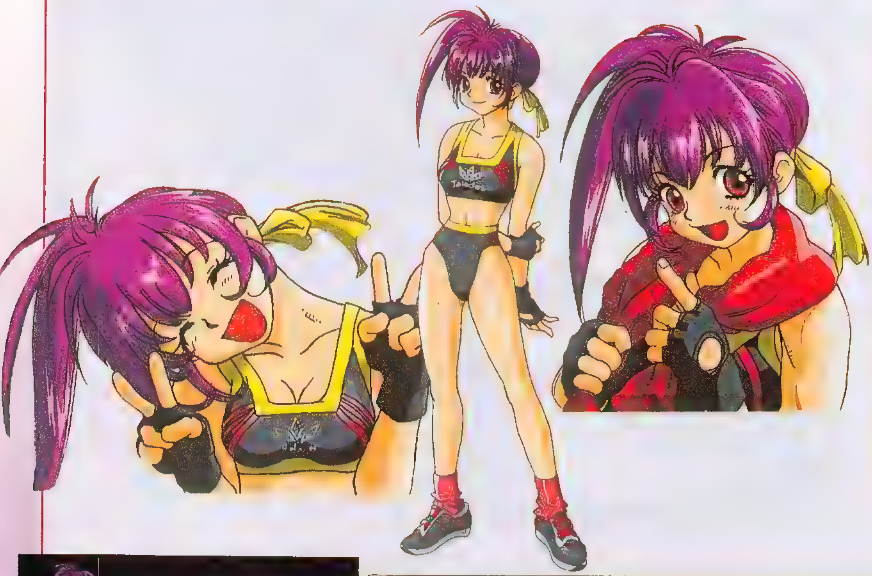
**●プロフィール**

15才・A型・8月3日生まれ
身長：153cm・スリーサイズ：73／65／75

一見おとなしくて可憐で非の打ちどころのない美少女…ですが、唯一間違っているのは、なんと！愛生（いつき）クンは男の子だったのです！小学1年生の学芸会でクラスの女子の推薦で「白雪姫」の主役をやってから女装僻がつき少女趣味に“目覚めて”しまったのでした。ブリッコ（死語！）している訳じゃなくて、今回の参加キャラ中一番乙女ちっくな性格があまりに自然に身に付いてしまっている為、性別を間違って生まれてきたという説が有力となっている。

フリルのスカートに大きなリボン（頭に2つ、腰に1つ）がトレードマークで、脱ぐと期待を裏切って胸は無くブリーフをはいている！「こんなボクでも（ヘンタイ以外に）生きる道があるのかしら？」と真剣に悩んだあげく、歌舞伎の女形（おやま）になろうと決意、どうせなら華々しくデビューしたいと考えてこの大会に参加した。

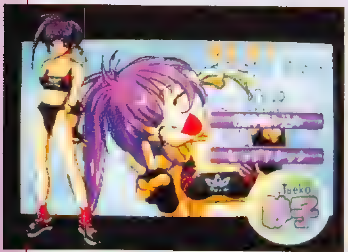
## 能登妙子



### 必殺技：「ヒップアタック」



相手がリーチをしてきたときに発動。相手のリーチに対し、尻餅をついてその震動で一瞬その手牌をオープンしてしまう技。防御系の技なのでイマイチ地味だが、対戦時に相手に振り込みたくないときには有効かも？



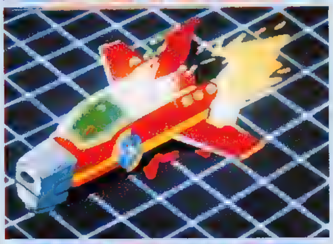
**●プロフィール**

22才・O型・9月21日生まれ
身長：166cm・スリーサイズ：92／59／93

エアロビクスダンスのインストラクターをやりながら、劇団に所属してミュージカルダンサーもこなす関西出身のレオタードギャル。ヒップホップからジャズダンスまでとにかく踊ることが大好きで、ミュージックが流れるとつい体が反応しておもわずリズムをとってしまうらしい。

小中学生のヒップホップ系ダンサーがブレイクしているのを見て対抗意識を燃やし大会に参加、夢はやはりブロードウェイのミュージカルで踊ってスターになる事！





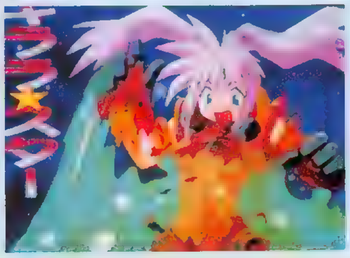


相手に振り込んでしまった牌を、キララ☆バスターで粉砕する。相手に振り込んだときに発動するので、防御系の必殺技ではかなり強い。相手にするとイヤな相手になる必殺技である。

## キララ★スター

## 必殺技:「キララ☆バスター」






**●プロフィール**
16才・アルファー（A?）型・1月1日生まれ
身長：159cm・スリーサイズ：83/56/83
「流星雀士キララ☆スター」より飛び入り参加した銀河パトロール隊員（まだ見習い）。お調子者の名を受けて、プライド捨てて戦うオンナ！キララウイングは空を飛び、キララ☆バスターは牌砕く！あくまで力試すため、世紀のヒロイン「キララ☆スター」…なのだが、！？そういえば前作でも主人公のハズがラストバトルではプレイヤーの敵（大ボス？）に回ったり、今回も中ボスとして登場してしまうマヌケな事実！（トホホ　）力試しはたてまえで、その本音は「主役らしい活躍がしたい！」…らしい。
　スペースオペラのヒーローみたいに悪の宇宙人と銃撃戦をしたり、銀河を宇宙艦「はにゃ丸」で駆け巡る大冒険のドラマを作ってくれるならと大会に参加したのだ。

## 龍麗花（ロン・リーファ）

## 必殺技:「烈火！王凰拳」





プレイヤーに当たり牌を麗花が振り込んだときに発動し、宝刀でその当たり牌を切り刻む必殺技。この技も相手にすると非常にやっかいな必殺技である。

**●プロフィール**
15才・B型・7月24日生まれ
身長：155cm・スリーサイズ：78/53/79
　ファンタジックな特注チャイナ服を身にまとった無敵の中華娘。性格は超わがままで生意気で高慢ちき（その原因は彼女の環境からきている）だが、アジア最大の企業「龍（ロン）インターナショナルグループ」通称「龍コンツェルン」会長の唯一の跡取りにして、役職も総帥の座についているという"最年少の億万長者"だから無理もない。自分の麻雀好きから今回の「ブランニュースターズ麻雀大会」を気まぐれで思い付き、「龍コンツェルン」の日本進出のきっかけとして開催してしまうのも彼女らしい暴挙といえる。
　自由奔放な生き方から誤解される事も多い彼女だが、気にしない剛胆さと純粋な素直さを兼ね備えている最強のチャイニーズガールそれが麗花である！



### 次回はブランニュースター設定資料集を予定

愛生チャンは何と男の子という大判狂わせ。なので今回のイチオシキャラは、龍コンツェルンのお嬢様、麗花サマがイチオシ。「なのじゃ」。ってカンジだ。

エアロビダンサーの能登妙子さんも笑顔がポイント高し。キララは…次回作こそ主役になれるように頑張って欲しいものだ。
次回は、「ブランニュースターズ」の設定資料集を掲載予定。また、隠しコマンドによってキララ☆スターが…
（以下次号）



マシンをいろいろテストしてみよう!

# SCUD RACE



**個々のクルマが違った性能を持っている。その差ってどんなものなのかを少しずつ見ていこうと思う。**

担当：スカッド研究会

## 本物チックに走行テストを敢行!?

この「スカッドレース」って、4つあるマシンの性能が変えてあるという点、けっこう気に入っていたりする。

なぜって?そりゃあいろいろな走りを味わいたいし、自分の好きでマシンを選べるしね。とくにスーパーカークラスともなると、形は違っても性能が同じじゃあ…(今までのゲームではよくある話)。

やっぱりその性能も楽しめないとね!

(家庭用ではけっこうあったりもするけど…)

## どっちが速い?「グリップ走行」と「ドリフト走行」

そんなこんなで、ここでは、その4つのマシンの性能の違いや、走りについて少しずつ見ていこうと思います。

今回は、ツインタイプの普及により、走りも変わっているという点を踏まえ、グリップ走行と、ドリフト走行の違いを写真で見てみるもの、そして、MTでのマシンの性能の違いを、シフトアップ時に見られる計測で見ていきたいと思う。

マニアックぽいけど、これも楽しみ方の1つだと思う。

## グリップで曲げろ!

まずはグリップ走行から。

グリップさせて走るというのを成功させるには、かなり安全に走ることが必要となる。

安全に走るとは何かというと、しっかり減速が行われている状態で走るということ。

コースを知らないときに、無謀なドライブはしないっしょ!それです!基本は!











コーナーの進入手前できちんと減速が行われないと不可能!

## ドリフトで曲げろ!

ドリフト走行はどうか。

オーバースピードにしてハンドルを思いきり切れば…できるけど、これじゃあいつまでたっても上手にはなれない!必要なのは、切り角とスピード調整。あとは全開で走ればいいんだけどなあ。











グリップ走行よりも高いスピードで進入できる点がいいよね。



## 各車のシフトチェンジをチェック!& 300km／h達成に何秒かかるか大会!

今回調べる内容は、MTで4車種のシフトアップ時のスピードと、そのときにかかったタイム、そして300km／hに達するまでのタイムを計測してみました。

シフトチェンジのタイミングは、タコメーターによるタイミング合わせ。針がレッドゾーンに入ったときにシフトアップをする。そのときのスピードと、それまでのタイムを計る。

より正確にということで、ストレートでそれを計測（カーブだとハンドルを切っていることで起きる抵抗が障害になるため）。

でもヴァイパーは…。さ～てどれが速い？

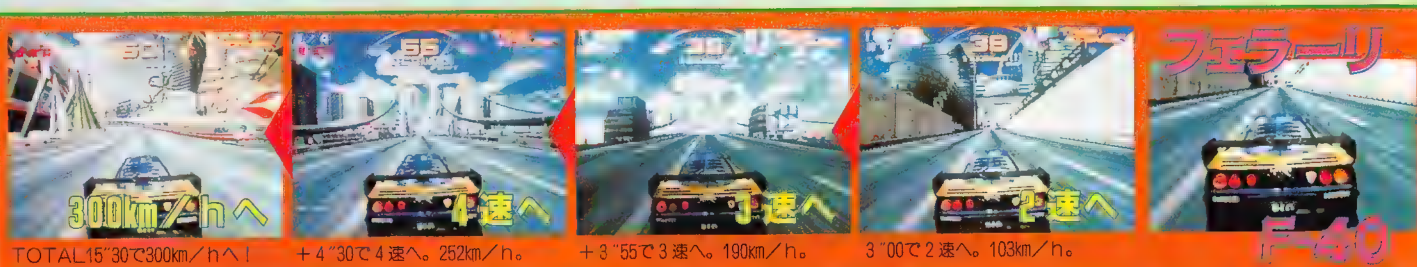



TOTAL16″70で300km／hへ！

＋7″15で4速へ。275km／h。

＋3″80で3速へ。186km／h。

2″25で2速へ。93km／h。




TOTAL15″30で300km／hへ！

＋4″30で4速へ。252km／h。

＋3″55で3速へ。190km／h。

3″00で2速へ。103km／h。




TOTAL17″25で290km／hへ！

＋5″50で4速へ。244km／h。

＋3″65で3速へ。173km／h。

2″20で2速へ。89km／h。




TOTAL14″60で300km／hへ！

＋5″90で4速へ。274km／h。

＋3″30で3速へ。188km／h。

2″50で2速へ。101km／h。



上にズラリと並んだ写真群が計測時に使ったものだ！

そこでチェックした内容であるが、まず0km／hスタートでフル加速（ベタ踏み！）で1速でレッドゾーン、2速でレッドゾーン、3速でレッドゾーン時の写真を撮っていき、最後に、300km／hに達したときの写真を載せてみた。いかがでしょう？

2速へは、ポルシェが速いが、スピードではF－40。

3速へは、なんとヴァイパーとF－1が速い。でもスピードではF－40。

4速へは、さすがにF－40。でもスピードではポルシェが上回っていた。

最後に300km／hだが、一番速く達するのは意外?やマクラーレンF－1だった。

「14秒60」

それに続くはやはりF－40。

「15秒30」

次はポルシェ911GT2。

「16秒70」

であった。ヴァイパーは、ストレートが足らず、290km／hで止まってしまった。その時点でのタイムは「17秒25」であった。数秒上乗せで300km／hになると思われるが、そうすると…20秒以上もかかる？それはちと遅いのでは…。

# ドリフト派攻略
# 中級 ミステリー・ルーンズ



ダッジバイパー

このバージョン、もうさわったかな?大きな変化にとにかくなれろ!!
担当：スー



ポルシェ911

前回から本格的に始まったタイプ別攻略。こちらはドリフト派なワケだが、このチューンアップバージョン（ツインタイプ）でのドリフトは、かなりクセのある仕上がりになっている。
このクセのあるドリフトを使いこなしながら、もっとクセのある中級コースを走っていこう。
この中級コース、ミステリー・ルーンズはバーナスシティ山岳部と、そこにある謎の遺跡の中に炎の噴出口や、エメラルド色の池、他にも美しい滝など、とても幻想的なのだが、複雑な高速コーナーや、鬼の低速コーナーまで、とてもその美しさに見とれているヒマも許されないシビアなコース作りになっている。

## 4回のドリフト

スタートだが、前回説明があったように、止まった状態からのスタートとなる。
ずるずるの場合は、タコメーターの黄の部分で止めて、GOサインが出たらアクセルを踏み込む方法を採用していたが、私の場合はカウントダウンからGOサインまでベタ踏みにしている。
こちらのほうがGOサインが出た瞬間のタコメーターの戻りが、少ないように思えるからだ。
スタート時に気を付けることは、とにかく敵車に後ろから当たらないこと。これをやってしまうと、当然だが加速が遅くなり一位の車との間が開いてしまうからだ。
ダッジバイパーでこれをやってしまうと、一周目のラップタイムが一分をオーバーしてしまうので、まず一位は難しくなる。
坂を下りながらシフトアップしていき、最初の右カーブにさしかかる時点でちょうど4速になっているはずだ。
次の左カーブとの間を直線で結ぶように走り徐々に加速してゆく。そして坂を上り、次の右コーナーに備え左側を走りたいのだが、1周目は敵車が一列になって左側を走行している。
いざ右コーナーに入るときに、敵車に接触するとロスになるので、心持ち右寄りに車を寄せてやろう。
いきなり岩盤が立ちふさがる右コーナーに突入するのだが、ここは一周目ならばマクラーレンF1以外の車は加速が乗り切っていないので、あまりラインを気にせずに入れるのだが、2周目以降は全速で抜けられるようにラインを大きく取りつつ、アウト・イン・アウトで抜ける。
しかし、少しでもハンドル



伝説の英雄イプタンに見守られて、それではLet'sGo!!



このポイントから、



大きくインを突く感じで、



ギリギリだが、このように抜けてゆく。



加速しながら右に寄せて、



真っ直ぐ左へ。



を切るタイミングをまちがうと、左の壁にぶつかるので注意。ぶつかってしまった場合、



第一のドリフトポイントはココだ!!そしてここから、



イン側に滑らせて、

次の右カーブをドリフトせずに抜けるので、安全に走りたい人はご一考を。



さあジャンプ台だ。車体はキッチリ前を向いている?



クゥ〜、コエ〜!!ここで逆にハンドルを切る。

さて、最初のドリフト・ポイントとなる右コーナー「DRAGON CLAW」だが、美しい滝の間近でジャンプ台を含む3つの複合カーブを抜けてゆく。

最初の右コーナーだが、まず写真の位置でアクセルをゆるめる（車がバックファイアを吹いている写真）。

ここから右にハンドルを切り、徐々にアクセルを戻しながら曲がり、トンネルに差しかかる少し手前でハンドルを左に切り、位置調整をする。

気持ち早めにやらないと、トンネル手前のフェンスに激突してしまうぞ。



「ジャ〜ンプ」この横に突っ込んだ時のことを考えると…。

この直後にジャンプ台が来るので、車体をきっちりまっすぐに直してやろう。もし、車体が少しでも右を向いていたら、ジャンプ後右の壁に突っ込んで行くことになるので、くれぐれも車体の向きに注意。

そして着地後すぐに、左右のS字カーブが見える。ここはスタート直後に入る道S字同様、直線を結ぶようにして走ることを心がけてほしい。

S字カーブを抜けると、滝の終わりと共に、左カーブが見える。ここは定石通りアウト、つまり右側に寄せて左のインを攻め、「DWARF TUNNEL」をくぐるのだが、この時点ではスピードがかなりあるので、コース中央にふくらんでゆく。

第2のドリフトポイント「GRIFON CURVE」に備え、若干左に車を寄せたら多少早めにドリフトをスタートさせる。

このコーナーは上り坂で、最高速では曲がりきれないカーブが延々と続く。しかしそんなクセのあるコーナーも、ドリフトにかかればイチコロ!と言いたいが、少し難度が高いので補足する。

まず、アクセルをゆるめたらハンドルを右に切る。この時アクセルはすべて戻す。と同時にハンドルを維持したままアクセルを全開まで踏み込む。



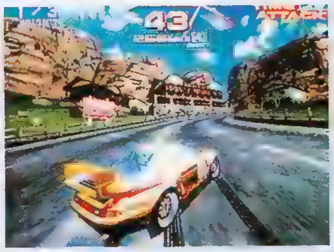
第2のドリフトポイントスタート!!



アクセルをゆるめ、右にハンドルを切って、



アクセルを踏み込み、車を滑らせてゆく。



ここで3速に落として、



S字だ!!左側に寄せて、



忠実に右へ。



滝の向こうに、「DWARF　TUNNEL」が見える。



「DWARF　TUNNEL」入り口。キッチリインへ。

そして微調整でもう一度アクセルをゆるめ、この時ギアを3速に戻す。もう一度アクセルを踏み、ハンドルを左に切って車体の向きを正面にして、タコメーターが黄色の部分に入ったらギアを4速に入れる。

一連の作業を成功させると、坂を上りきったところにジャンプ台がある。これできっちり真っ直ぐな状態で飛べるはずだ。

もう少し車が左右に向いていたら、左なら芝生、右ならフェンスに突っ込んでしまうので、ここだけは必ずマスターしてほしい。



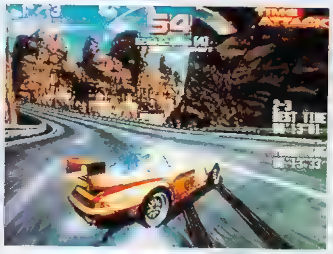
ハンドルを切って、ジャンプ台へ最終調整。



2度目の「ジャ～ンプ」アリッ?なんか傾いてるよ!?



着地!!こっから左へラインを合わせる。



「オイェ～!!」着地に失敗したザンス～!!死亡確定。

そのまま左カーブを抜けると、少し安心できる短いストレートに入る。この後、ミステリー・ルーンズ最強の悪魔「PEARL TEAR CURVE」がその鋭い牙を剥いているので、この間に気合を十分入れておく。

その悪魔の口へ飛び込んでゆくのだが、その入り口の右コーナーは大したことはないのだが、その次にくる「牙」に向けて、しっかりイン側で、つまり右側に車を寄せておく。「MARMAID SPRING」と呼ばれる、火柱が噴き上がる階段を右手に従え、最大の難関であり、第3のドリフトポイント「PEARL TEAR CURVE」がその大きな口を開いているのが見える。

まず、コーナー入り口から数えて2つ目のUターンの看板の少し手前でブレーキを多少キツめに踏み、ギアを3速に落とす。ブレーキを戻したと同時に、アクセルを放しドリフトモードに入る（この時、時速270km～290km）。

そしてハンドルを思いっきり左に切り、インのギリギリを突く感じで車を滑らせてゆく。この最中に一度アクセルを目一杯踏み込む。

ハンドルは左に切ったまま、右に見える壁に激突しないように、アクセルをポン、ポンと小刻みに踏み減速する。このとき注意するのが、速度が速いまま左にきっているとスピンしてしまうので、数回小刻みにハンドルを中央に戻すことだ。

そして、コーナー出口に差しかかったらアクセルを全開にして、この悪魔の牙を脱出する。

ここからの右コーナーまでのつなぎの時に、ギアを4速に戻しハンドルを右にきり、体勢を戻すのだが、この時ハ



「牙」のために、できるだけ右に車を寄せる。覚悟完了?



さあ!!悪魔の口へ向けてGO!!



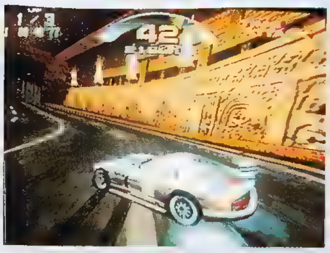
ここでブレーキ!!そしてアクセルをゆるめる。



アクセルを踏み込み、ハンドルは左に切ったまま、



アクセルを小刻みに踏む!!まだ!!まだガマンするのだ!!



くお～!!ぶつかる～!!ここでアクセル全開、インド人を右に!



そして滑ったまま、大きくアウトに膨らみながら、



「UNI-CORN CLUMNS」を下る。後、もう少しだ!!



一番手前の看板のところで、アクセルをゆるめ、



最後のドリフトに入る。この直後、第一段階終了。

ンドルを急にきり、ドリフトモードを持続させる。

そして車を滑らせたまま、ハンドルを右にきり車を加速させてゆく。

「UNI-CORN COLUMNS」という、光眩しいトンネルの坂を下ると、「PEGASUS CURVE」最終コーナー、そして第4のドリフトポイントに入る。

まず、右手に黄色いUターンの看板が3つ見えるはず。その一番手前、一つ目の看板の横でアクセルを少しゆるめる。

そしてそのままハンドルを左に切り、車体を滑らせ、アクセルを踏み込む。

次に、コーナーの第一段階を過ぎたところで、またアクセルをゆるめ、ギアを3速に戻す。次の瞬間、アクセルを小刻みに踏みながら、ハンドルを小刻みに戻す。

英雄イプタンを守る兵士を横目に、スタート地点の建造物「SALAMANDER TENPLE」の入り口の真横で、アクセルを全開にし、ハンドルを右に切る。

最後に体勢を整えつつ、タコメーターを確認しながらギアを4速に入れると、ちょうど7周となる。

どうかな?クリアできたかな?この中級コースは初級のレベルより、イキナリ格段と難度が上がっている。

タイム的にもかなりキツく、軽い接触程度なら、まだクリアも見えるのだが、スピン、クラッシュは2回やってしまうと、まずクリアは不可能になる。ましてやドリフトをするとなると、よりスピンの危険性を帯びてくるので、十分にドリフトの練習をしてほしい。

しかしマスターしてしまえば、確実に速くなることと、コーナーを疾走した時の爽快感は、確実にアップするのでスカッドレース特有の快感を味わってくれ!

最後に車についてだが、どうも、ドリフトが楽しい車は少し遅いようだ。今回色々と試してみて、ポルシェ、バイパーは7位が見えて来ない。

しかし、某車の速いことには目を疑うほどだった。ただ覚えておいてほしいのは、「ドリフトの楽しさは、ダッジ・バイパーが、一番良く知っている」ということ。

それでは健闘を祈る!!



「PEGASUS CURVE」最終段階へ、このとき3速へ、



ギリギリだが大丈夫!!ここでアクセル全開!!



そしてギアを4速へシフトアップ!!英雄イプタンが見える…。










1997年3月
巻頭大特集
ヒロインドリーム2
—2大特別付録—
●『ドキドキプリティリーグ』描き下ろしB2判ポスター
●『メルティランサー 銀河少女警察2086』特製シール
↑このイラストが目印！
Pretty Fan
まるまる1冊ゲーム美少女満載マガジン
Vol.1
発行：新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL. 03(3293)9321(代)

# にゃんとクルマが犬に変身する!!

# GTI CLUB RALLY COTE D'AZUR



隠しコマンド(難しくないけど…)でクルマをなんと犬にできちゃうのだ！ 犬とクルマじゃあ大きさが全然違うでしょ！ そこがミソ！ 狭いところも楽勝になる?

担当：今度は車にはねられた！ずるずる

## 公園にいる犬で走れる!!



## コマンド入力で「犬」で走ろう!

さて今回の「GTI CLUB」は、クルマで走るはずのゲームを、なんと「犬」になって走れる！という隠しコマンドを紹介し、いろいろなところに行ってみようと思う。

まずは「犬」になれるコマンドから。

コマンドはいたって簡単で、車を選択したあと、シフトレバーを前側に押し倒した状態にして、さらにAT、MTの切り替えボタンを押しつづければいい！

操作をするスイッチ類は、すべて左側にあるので、身体を左に寄せながらコマンドを入力しないといけない（この入力、片手で大丈夫?）。

これでごく普通に、いつも通りゲームスタートへと進むと…あ〜ら不思議！ 本来なら目前にクルマが（マイカー）あるはずなのに、そこにはお座りをした「犬」がいるじゃあ、ありませんか！（写真参照！）




「犬」になれる！これで狭いところもOK?

こうなれば入力が成功！これで「犬」になれるのだ！

さて、この「犬」だが、普段使っているクルマよりも全然小さいということに気付きませんか?

そうなんです！前後長も、左右長も思いきりなくなったので「当たり判定」も思いきり小さくなっているのです！

「これは使える！」と思った方、いません！

確かに小さくなったので、ぶつかりにくいという点はあるでしょう。で、でもね、なんたって「犬」ですから…。

そこはやってのお楽しみということにしておきましょう。

## ワンちゃん走る！走る！










## お座りして…待ってる!!

では、その「犬」でゲームを進めていくとしましょう！

スタート時は、写真にもあるように、お座りをして待っています！

その状態から「GO！」サインでお尻を上げ、走り出すのです！

で、コントロールは…。

「犬」ですが、クルマと同じように、ハンドル、アクセル、ブレーキで走って曲がって止まるのです！そうそう、シフトチェンジもできるっス！

これにより「犬」を走らせるのですが、これがまた笑えるのです！

だってコーナーを曲がるとき、ドリフトしたりするのですから！

ちゃ〜んと砂煙も上げるんですよ！

小さいから小回りが効くのかと思いきや、ちゃんと減速しないと曲がれないところは曲がれません。

意外に難しい。

# 「犬」走行での迷場面集!

※危険なのでしないように!

当たり判定が小さくなったため、コース幅をより効果的に使えるので、ミスが減ってきます!でもそれってある程度走れる人でのお話。しっかり減速するところはしないと曲がれっこないですから…。

というわけで、その「犬」で走っているシーンをちょっと撮ってみたので（笑えるシーンすよもちろん!）それを見てもらおうと思います。

まずは左にある写真から。これは、丘にある公園でのシーンです。

自分も「犬」、そしてその前にいるのも「犬」。これ、同じみたい?

公園にいる「犬」は、その園内で、「走っては止まる」を繰り返しているものです。止まるまで待って撮ったのですが…苦労しました!だってコースは決まってても止まるところがズレるんだもの…。

自分が「犬」で、公園の「犬」を追っかけてみるのもいいかも。でもタイムがあるから追い切れないかも。一度目を離したらもう見つからないかも!

他の楽しみ方もいろいろ考えられると思うけど、あまり無茶はしないようにね!かわいそうだから…。




公園にいる「犬」と我がマンションの「犬」とのツーショット!

## 「犬」! 踏切で列車にアタ~ック!!

さてこの迷場面は、踏切で、ワザと列車に轢ねられてみました。

どんな風に轢ねられるのかというと…こんな感じです!「ガイーン!」って感じで弾かれるのです!

まあ、普通のクルマでも同じように弾かれるので、とくに変わったところはないのですが、硬直したまま弾かれるっていうのも…なにか変ですよね!まあ、ゲームですから、深く考えるのはよしましょう。




おりゃ~と列車に…。

## 「犬」! あの近道を駆け降りた!




さ~て近道をしてみるとしますかって「ワンワン!」と言いつつ…。

あら転げた!あ~ら~!

次の迷場面は、逆走時に一応使える近道を走らせてみました!

思いきり駆け降りしたら…こ~んな風に!

まあ転がること!転がること!そのアクションは、踏切でのものと同じだけど、転がり方がハンパじゃない!ぬいぐるみが転がっているようにも見える…。



近道したりすると…汚れる!そしたらどうする?洗うしか!

# 本物のウェアで滑れる！雪だるまで滑れるのだ〜！

# SEGA SKI SUPER G



**隠しコマンド入力で画面内のプレイヤーがゲレンデスキーヤーに変身！ア〜ンド雪だるまにも変身！かな〜り妙な雰囲気になってるぞ、これ！**

担当：筋力が落ちて滑れない！するする

## 「フェニックス」のウェアで滑ろう!

まずは「ウェア」の変化から見ていきましょう。

まずコマンド入力から。左右にあるストックとなる部分の一番に付いている視点切り替えボタンの「右」のボタンを押しながらコインを投入し、スタートボタンを押すと出来上がり！

するとステージセレクト等で画面上に現れているキャラクターのウェアが…フェニックスのウェアになるのだ！これって普通のゲレンデにいる姿ってこと！



このフェニックスのウェアは、ノルウェーのアルペンスキーチームが着ているモデルなのです！

「げげえーっ！本物ってことですかぁ〜！」

そうなのです！本物、実際に存在しているものなのです。

ということは…そう！買えちゃうのですよ！（ってもうシーズンオフに…）

そのウェア、コマンドを入力しないと見ることができないかというと…そうでもなくて、なんとデモシーンで見ることができるのです！

それを今回、撮りまくってみました！はやりものだけど、上手なら…カッコイイー！



もし、もし買いたい人がいたら…（在庫があれば…）スポーツ用品の専門店のヴィクトリアで買うことができるのです！どう、一着？



大型筐体タイプなため、200円でプレイをされている方も多いと思います。

1プレイ代が高いこともあるので、「常に真剣に！」という人も多いでしょうが、今回はちょっと息抜きをしたいと思います。



どう息抜きをするか。

うーん、観光をしながら滑る（って難しいって！）のもいいけど、今回は、隠しコマンド入力によりできるプレイ、「ウェアが変わる！」と「雪だるまになれる！」をお送りしたいと思う。







ノルウェーのチーム（最強と言われている！）モデル！

これで滑ると、いつもはレーサーなのに、なんかゲレンデスキーヤーになった気分。

これもまたいいかも。でも滑りは…マジになる？

# ときめ　波に誘われて



## 「雪だるま」で滑れる！でもこいつ、浮いてない？

さてお次は「雪だるまに変身」です。

この姿になるためには、今度は、「左」の視点切り替えボタンを押しながら同じ作業をすればOK！




パネル上のボタンを押して決定

よ～く見て！真ん中に小さいヤツがいるでしょ！それ！

するとステージセレクトの決定時、2人いるレーサーの間に何やら変な物体があることに気付くと思う。それが「雪だるま」なのです。しかし妙なキャラクター！




レディ…ってオイ！ケツがで、でかい！前が見えん！

これにするとどう変わるかというと…まあ見ての通り、キャラクターが「雪だるま」になるってとこかな。




それ以外には、「すっげ～速くなる」ようなことはないみたい。

普通に考えると、空気抵抗が…と思ったりも。

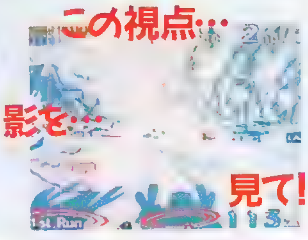


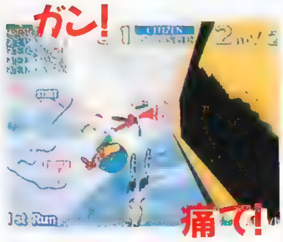

ストックは？ない！ついでに足も…ないらしい！

まあその部分はゲームということで。

でも、この身体、でかいんで、ちょっと後ろからの視点にしないと先が見えなくなるのよね！それをクリアすれば普通にゲームができると思う。






木に激突した直後のシーン！それでも「Vサイン」は忘れない。




妙だと思う点が1つ。

それはジャンプして着地したときのアクション。着地した瞬間、キャラクターがペチャンコになる！何これ！



# 『クマ』で滑る？それとも『おやじ』で滑る？

# ALPINE RACER 2™

㈱ナムコ

担当：ずるずる

**もっと面白いことな～い？**
**と思っている人いません？**
**「クマ」か「おやじ」になれるっス！**



## コマンド入力でキャラクター[illegible]!!

この「アルペンレーサー2」では、前作からの流れに加え（コースセレクト）、遊び方セレクト）、自分がコントロールするプレイヤーもセレクトできるようになった。

そのセレクトできるタイプは、通常だと3人。これになんと隠しで、2タイプが加わるのだ！

その2タイプとは、「クマー！」と「おやじ！」だー

そのセレクト方法は、選択ボタンを押しつつコインを投入することでスタートする！

## 「クマ」になるっス!!

まず「クマ」にする方法だが、選択ボタンを押しつつコインを投入したら、画面はスキーヤーセレクト画面になるので、そこで「右」ボタンを押し（モーグラーよりも右へ移す感じでー）、視点切り替えボタンを押せばOK！このとき、「ウォー！」という鳴き声がすれば成功と確認できる！

そのあと、コースセレクト、モードセレクトをしてゲームをスタートすればいい。

そのときの絵なんだけど、何か違うのに気付いたかな？



あっ！手で木を割って…あれ？それがスキー板に？何とまあ！

「クマ」になって変わることは何かなあ～と思って滑ってみると、「ギャ～！前が見えない！」ということに気付く。

そりゃ～「クマ」ですからねえ、身体でかいし！



んでもってよ～く見ると、スキーが「木」じゃないですかーこれで滑るんかい！

体格が～！そのために前が見えにくいのです！

# ときめく電波に誘われて





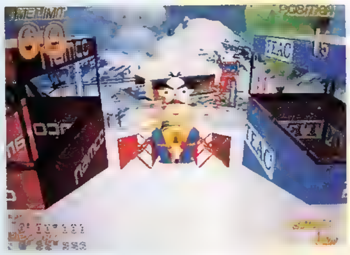

アゴをガクガクさせているのは背中の「おやじ」。変！

## 「おやじ」になるっス!!

さて「おやじ」だが、これを選ぶ方法は、「クマ」でやった作業のところで、「右」ボタンを押すところを「左」ボタンを押すことで可能になる。共にボタンを2回押せばいいということになる。

これで「おやじ」にできると、「ギャ〜ー!」という鳴き声で成功を教えてくれるぞー

んでもってその「おやじ」なのだが、気付いている人もいると思うが、「ガンバレット」というゲームで登場していた「おやじ」なんだよねー



おおーっ！「おやじ」が…2人も！背負ってる?マジ?

さてその「おやじ」なんだけど、写真を見てもらうとわかるが、「おやじ」が「おやじ」を背負っているんだよねー

何か妙な姿だと思うが、これで転ぶと…あら?背負われている人が変わるじゃないですか！

スタート時は、丸顔の「おやじ」が滑り、1回転ぶと入れかわって細顔の「おやじ」が滑るのだー

んでもってよ〜く見ていくと、滑るスピードが違うんだよねー他のスキーヤー達と比べてー

2人分の重さがあるからーっていう考え方でいいのかなあこれってー速いよー




転ぶー2人して転ぶーゴロンー




ゴロンーゴロンーと入れ換わるのがわかる?




ゴール!!2人分の重さがあるため速いことー速いことー




# VF3ムック新刊登場!!

## 闘いの新次元到来!!

登場以来，話題性，人気ともにトップを走ってきたバーチャ3。その闘いを極めようと日々奮闘する全国の戦士達に，1997年ゲーメストが提案する1つの形がここにある。ACT.0.5，ACT.1に続く待望のVF3ムック新刊ついに発売。
君はそこに新たな可能性を見たか!?
———さぁ，新次元を開け!!———

# VIRTUA FIGHTER 3

'97 GAMEST MOOK

## ACT.2

大好評発売中!!
定価1,380円

©1993,1996 SEGA

NOW ON SALE!

### VIRTUA FIGHTER 3 ACT.0.5

●各キャラクターの技が簡潔に理解出来る基本書。
闘いの第一歩はここから記せ。

定価580円

### VIRTUA FIGHTER 3 ACT.1

●各VF3の膨大な技の数々を大量の連続写真と詳細な解説付きで網羅!!
華麗な技の数々をしかとその目に焼き付けよ!!

定価880円

GAMEST MOOK WORLD SERIES VOL.1

# 雀々しましょ、恋こいしましょ

## 原画＆設定資料集

## こんなにキモチいーの久しぶりだもん！

特別付録：本木奈々特大ポスター付き




ラブリーポップ麻雀『雀々しましょ』、スーパーリアル花札『恋こいしましょ』の豪華２本だて！
キャラクターの魅力のすべてをここにみせます。イベントシーングラフィック、未公開の設定原画を多数掲載。開発者インタビューはもちろん、特別企画として、栗原みきこさん（川原ひな役）、黒崎彩子さん（宮沢琴乃役）の声優スペシャルインタビューを掲載！

好評発売中 定価2,000円



# もうチョイ、熟成!!

カレーが一晩寝かせると美味しくなるように、主役は引っ張るだけ引っ張って登場するように、果報は寝て待てのようにぃぃぃっ！！という理由で3月まで発売を延期していたアイランドムック。実はもっと充実した誌面にするために、もう少しだけ熟成させることが「新声社最高機密会議」によって決定しました。期待しててくれたファンの皆さん、申し訳ありませんがさらに充実させて近日登場しますのでご期待下さい！！



▼（大阪府 上野芝えりなさん）

GAMEST MOOK Vol.71

ゲーメストアイランド

# 血風録

イラストコンボ

しあわせの国から96年度をふりかえる

4月15日発売予定 予価1280円

'97 GAMEST MOOK

# 胸の第2ボタン…ってオレの学校私服じゃん!?

## バージョンアップした『まじで〜』の遊び方を紹介!!

担当：長崎奉行



### まじかる卒業スペシャル

ついに発売されるまじかるで〜とのエクストラ版『卒業告白大作戦』。

今回はビジュアルを中心にして、前作との変更点をお知らせしていこう。

残念ながら写真ではわからないが、様々なシーンで女の子たちの細かい動きに変更が加えられているのに注目。どこがどういうふうに変わっているかは、自分でプレイしてみてからのお楽しみである。



各種デモが一新!ゲーセンで穴が空くほど見つめたおせー!




### スコアシステム補足

前号で「スコアが付く」と述べたが、これは前作にもあったハートゲットシステムの派生版と考えてもらってよい。

以前までは、ゲームの成功率に応じて、ハート獲得ランクがA、B、C、Dのランクに分かれてたが、今回付けられた「スコア」は、そのランクに応じて、ゲームクリア後にスコアが加算されるシステムとなっている。

まあ簡単にいえば『A』ばかりを獲得していけば、ゲームの内容にかかわらずおのずと誰もがハイスコアを狙えちゃうってわけだ。

さらに、連続して（その間一度もミスらないで）『A』を獲得していくと、それに比例して加算されるポイントも上がっていく。スコアを狙ううえではここが一番のポイントかな。

今回は、アトラクションデモの中にスコアランキングも加えられたので、ランキング入りをして歴史に名を残したい方は、積極的にスコアを狙っていくしかないでしょう。




結果に応じてボーナスゲットー とにかく連続パーフェクトを狙えー




かようにランキング表が追加されておる。

### 気になる告白は?

途中の道中でミニゲーム&デートをこなしつつ、女の子のハートをゲットしていくのが前作の目的。

今作でもそのシステムは変化しておらず、最終的にゲットしたハートの数でエンディングが変化する。

前作では、オールAを取らなければ真のエンディングにたどりつけなかったのだが…（恋愛度ランキングは、表示されているものよりさらに2つ上限があったのだー）。

まぁ最初っからオールAを狙わずに、いろいろなエンディングを見るのもいいかもしれませんね。と言いつつ、お茶を濁したりして。

以前も書いたと思うが、オールAを取りたいなら「一度失敗したゲームはあきらめるー」。そう「あいやしくじったナリ」と思うや否やライフを0にして、素早くコンティニュー。しかる後に違うゲームを選び直すのだ!選び直したゲームは、ランクが下がっているから割とあっさりクリアできちゃうんだなこれが。






あだなイベントがわりと早めにやってくる。慎重に決めよう。

んで、ずーっとラストまでこの方法でAを取り続けていけば、とりあえずオールAはもらえるのだ。

しかし、会話シーンなどではやり直しがきかないので、適当な受け答えをしてAを逃さないように。

今回は「スコア」の要素も加わっているので「エンディングはともかくスコアを狙いたいなぁ」という方は、いかに実力でノーミスを続けられるかにチャレンジしてみよう。

### 写真撮影EX

このゲームの要でもあり、一部プレイヤーの最大の目的でもある写真撮影モード。今回はこのモードにも大きく手が加えられている。

与えられた制限時間の中で、自分でカメラアングルを操作してシャッターを切る。そして最後に撮った写真が判定素材に使われるという点は前作と同じだ。

しかし、今までは漠然とただシャッターを切っているだけであったが、今回はシャッ



#### ■スタイル変更モード

□以下の操作を行うと、通常時のスタイルが変更。

◆ネームエントリーの際、その時点で登録されている彼氏の名前を入力すると、スタイル変更モードに入る。そして女の子セレクト時に、入力した名前の彼氏がいる女の子を選択すると、その女の子の通常時のスタイルが設定されたものに変更されるのだ。女の子セレクト時にレバーを上、もしくは下に入れたまま決定を行うと、他のスタイルに変更される。

◆彼氏以外の、ループデモ中に表示されている名前を入力した場合も、スタイル変更モードに入ることが可能。ただし、水着／ブルマを選択することはできない。

# まじかるでーと 卒業告白大作戦




撮った写真はこーゆーふうにデモで紹介される。これを使って友達を陥れてはダメだぞ。




ここだーという表情を見せたときにシャッターを切るのが基本。




ターを押したそのつどに「Good」や「Nooo!」などの判定をつけてくれるのだ。

これでイカス写真の上にヘポコーな写真を上書きして、地団太を踏んだりする必要もなくなったってワケさ。

さらに、今回は前作よりもカメラアングルに幅が出て、さらにいろいろな角度から女の子の表情をとらえることが可能となった。

いわば前作より凄いあんな写真やこんな写真が撮れちゃうわけだが、そこは君の良心と自制心に期待である。

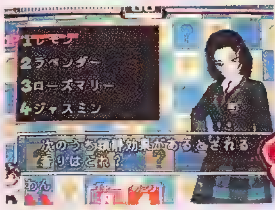
今回はアトラクションデモ中にも、プレイヤーの撮った写真が名前と共に紹介されることとなった。あんまりにもあんまりな写真ばっかり撮っていると、当然このデモの部分がいたってアレな雰囲気になってしまうので、お店の品位をエレガントに保つべく、芸術志向フォトを目指してみてはどうだろう。

## まじかるクイズ!?

今回から追加された「まじかるクイズ!?」。これは従来のクイズゲームで出題されるような一般常識に加え、恋愛に関係した問題や、女の子個人に関する問題が用意されている。デート相手の女の子直々に出題してくれるので、気合入れてボタンを押そう。

これもノルマ制となっており、後半に行くほど、解答するクイズのノルマの数は増えて行く。

だが、他のミニゲーム群に比べれば、さほどシビアではないと思われるので、箸休めコーナーとして楽しんでみるのがよかろう。




最初は問題を覚えるコトから始めましょう。

## その他もろもろ

特に目立つ点としては「デートコースが変更されている」という点があげられる。

夏は前作と同じだが、秋は「スポーツ」「遊園地」に（ちなみに秋の温泉はなくなってしまいました）変更。冬は「パーティー」&「カラオケ」、春は「クラブ」&「温泉」と、配置換えが行われている。

当然、選ぶデートコースによって、途中のミニゲームや写真撮影に変化が出るので、すべてのコースをまんべんなく回るのが、真のまじかるデーターであろう。

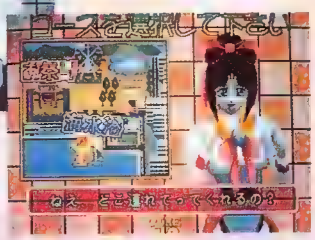






キャラには新コスチューム追加。色調が清楚で彼女らしいでしょ?

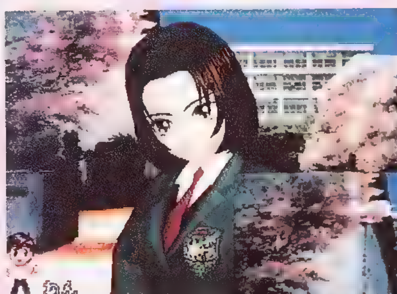
デートコースは女の子のお気に入りを選ぼう。




ぬあんだこりゃあああ!?…その服は一体。



彼女はパジャマが新コス。似合ってます?



そして迎える最終局面!最終面は学校の校庭だ!



そーいや違う学校なのに校舎が同じなのはなぜだろう?との疑問を残しつつ終わる。

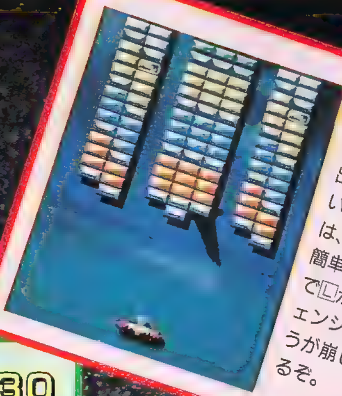
# 壁を乗り越えろ！

地道にステージ紹介を続ける「アルカノイドリターンズ」。今回はROUND28～40まで！

担当：がっちん



## ROUND28



右の奥に固定で貫通弾が出るので、ここから攻めていくのが定石だろう。あとは、これを死守していけば簡単にクリアできる。途中でⓁが出たらカプセルをチェンジしてもいい。そのほうが崩したいところを崩せるぞ。

## ROUND29



グレーのブロックは堅いブロックではないのでその点は楽。ただ、パワーアップカプセルの出が異様に悪く、コツコツと崩していくことになるだろう。少ないチャンスで貫通弾かⓁが欲しいところなのだが…。

## ROUND30



壊せないブロックがあるので、下から崩す方法は狙わないほうが得策。ここは素直にサイド（右かな）から奥に入れてしまおう。あとは固定であるⒹが早めに壊れることを期待しつつ、一気に勝負を決めておきたい。Ⓔでじっくりでも可。

## ROUND31



ぜんちゃん面。堅いブロックが多く配置されているので、手前から壊すかどうかの判断が難しい。ここも貫通弾かⓁで一気にいくかⒺの安定パターンに持ち込んでおくのがベスト。あと、目が壊しにくいので集中力を切らさないように。

## ROUND33



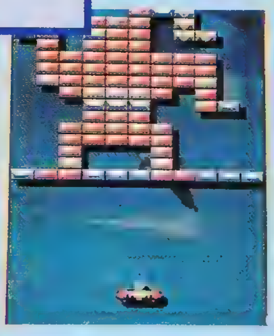
このあたりの面にしては楽なほう。Ⓖ（ギガンティック）かⓂ（メガボール）の貫通弾でまとめてなぎ倒したい。なお、Ⓛは平行に並んでいるブロックを狙うと効率的。そうすると、一度に２つのブロックを壊すことができる。

## ROUND34



ドクロをかたどった面構成。右の目にはⓁがあって、左にはⒹが固定で仕込まれている。順序的にはどちらでもいいが、Ⓓでガリガリ崩してからⓁで仕上げるといいだろう。堅いブロックは手前のところにほんの少しだけある。

## ROUND32



やはり手前のブロックがかなりいやらしいので、忍者の足から壊していく。

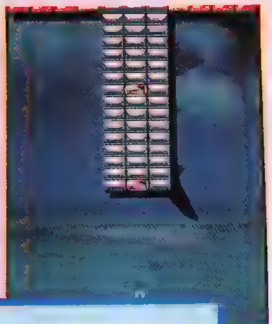
Ⓛが出たら集中的に壊してしまおう。壊れにくいところはないが、ポニーテールの髪の部分は壊れないので注意しよう。

# より慎重に、より確実に 中盤戦攻略！



## ROUND35

一気に崩せると思いきや、堅いブロックがところどころにあって、見かけ以上に大変なラウンド。このあたりの面までくると、かなり耐久値も上がっているので簡単に崩れてはくれない。スピードが上がる前に終わらせよう。



## ROUND36

真ん中にドカーンと堅いブロックが立ちふさがる。ボールだけで崩そうとするとかなり苦労するので、手前と真ん中に固定で入っている[L]を有効に使いたい。いや、有効というかこれで崩していかないとキツイ。[L]を取ってからミスらないように。



## ROUND37

下方向からでは崩せないようになっているので、うまく壁に反射させていこう。真ん中の上方に固定で[D]が仕込まれているが、堅いブロックに阻まれており、早い段階で崩れることはあまり期待できない。地道に崩していこう。

ARKANOID RETURNS



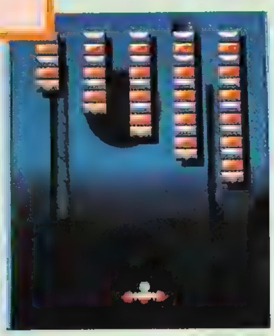
## ROUND38

左右対称の面構成で、それぞれが独立している。よって、別々に狙わないと壊しにくい。貫通弾や[L]を使ってもこのラウンドでは意味がないので、[E]を重視して取っておきたい。あとはボールのコントロールをしっかりと行おう。



## ROUND40

かなり難度が高いラウンド。手前中央の堅いブロックにキズをつけずに右から中に放り込みたいが、だいたいは崩れてしまう。それならそれで、中央から左右を狙う戦略に切り替えていこう。割と根気の必要なラウンドだ。



## ROUND39

予想以上に堅く、一気に崩すことができない。ボールを真横に飛ばすような軌道で跳ね返すといいだろう。当然、このラウンドでも[L]は意味がない。貫通弾か[E]のアイテムを期待しよう。

## キャラ紹介の後編も
## 個性爆発のキャラばっかし!

# GROOVE ON FIGHT



今回ですべてのメインキャラが登場したけど、どれも魅力的で何のキャラを使うか迷うんじゃないかな?プロフィールの詰まったキャラ紹介でとっくりと考えてくれ。

●コマンド表の補足
Ⓓが付いている技は、ダッシュ中にも出せる。
※マークはストレスシュート技(ゲージ消費必殺技)。

## 花小路ポプラ 超魔法コギャル

〈職業〉中学生
〈出身地〉日本、東京都
〈性格〉明るく無邪気。かわいい物が好き。特に、テディベアのことになると周りが見えなくなるほど
〈趣味・特技〉ショッピング、食べ歩き、魔法でいたずら
〈得意な魔法〉ビジュアル系魔法
・前作「豪血寺一族2」「豪血寺一族外伝」に登場のクララを母親に持つ。父親は流浪の旅に出ているが、多額の仕送りをしてくること以外は不明。

●少女コマンドー ↓↘→Ⓟ
●くるくるキャンディー
Ⓚ2つ押し
●くるくるポイ
↓↘→Ⓚ Ⓓ
●びっくり箱 Ⓟ2つ押し
●キューピッド
ジャンプ中Ⓟ2つ押し
※チューリップ ↓↓Ⓚ



## 乙霧レミ マジカル・サウンド・シャワー

〈職業〉中学生
〈出身地〉日本、東京都
〈性格〉控えめな性格で、上品さも兼ね備えている。音楽の力を世に示したいという望みを持つ
〈趣味・特技〉様々な音楽の演奏、音楽鑑賞、読書、散歩
〈得意な攻撃〉サウンド系魔法
・魔女の血を密かに受け継ぐ良家のお嬢様。父は音楽家、母はファッションデザイナーである。

●イル・フィロ ←ため→Ⓟ
●カプリオーラ
↓ため↑ Ⓓ
●コルノ・リフレッソ
Ⓟ2つ押し
●ポルタメント
ジャンプ中↑↓Ⓟ
●ラ・モルテ
ジャンプ中Ⓟ2つ押し
※レクイエム ↓↓Ⓚ



## 豪血寺お梅&豪血寺お種 恐怖の双子の梅種合体!

〈職業〉豪血寺家頭主
〈出身地〉日本、京都府
〈性格〉怪しい。凶暴。いろんな意味で神格化している
〈得意な攻撃〉人間離れした攻撃。妖術
・豪血寺シリーズ通しての登場。今回は互いの和解と高齢を理由に二人で一人扱いされているが、その力は豪血寺を代表するに申し分ない。

●岩砕歯 ←ため→Ⓟ
●甲式岩砕歯 →ため←Ⓟ
●威嚇顔 ↓ため↑Ⓟ Ⓓ
●母堂降臨 Ⓟ2つ押し
●星流乱舞弾 →Ⓟ連打
●天舞脚
ジャンプ中↑↓Ⓚ
※一族 ↓↓Ⓚ



# ニューゲームジャングル

## ソーリス＝R8000　情熱のフューチャーポリス



〈職業〉未来警察の捜査官
〈出身地〉月の第八コロニー「ダースト」
〈性格〉正義感・使命感が強く、真面目。怒ると手がつけられない
〈趣味・特技〉仕事、料理の科学的な研究
〈得意な攻撃〉警棒を使った攻撃、緩急のある攻撃
・西暦2115年からやってきた。豪血寺一族と人類の歴史を守ることが今回の彼の使命らしい。

- ●スタンブリット　↓↘→Ⓟ
- ●スタンプラティナム　→↓↘Ⓟ
- ●ジャイアレーター　↓↙←Ⓚ
- ●TNTチャージ　ⓅorⓀ２つため押し　Ⓓ
- ●ソアプラティナム　ジャンプ中→↓↘Ⓟ
- ※ソーリスマルティプライア　↓↓Ⓚ

## ルドルフ＝ゲルトハイマー　鋼の体、鉄の心



〈職業〉某公的国際機関副長
〈出身地〉ドイツ、ベルリン
〈性格〉何事にも厳しく、周囲の人間を屈伏させるほどの威圧感を持つ。冷徹で非道
〈趣味・特技〉豪血寺潰し、酒(ビール、ワイン)、その他
・従者のデミアンをいつも連れている。誰もが恐れるゲルトハイマーであるが、デミアンだけは彼の良き理解者らしい。

- ●アイアンマイン　Ⓟ２つ押しでため、離す
- ●ヘビーソルトキック　↓ため↑Ⓚ　Ⓓ
- ●グラインドラッシュ　←ため→Ⓚ
- ●グラインドブレイク　→弱Ⓟ連打
- ●ボディスマッシャー　↓ため↑Ⓟ
- ●ヘビートレッド↑↓Ⓟ　ジャンプ中
- ※アイアンダストボマー　↓↓Ⓚ

## ブリストル＝ウェラー　真夜中は別の顔

〈職業〉某公的機関の長で、様々な組織の長を兼任している
〈出身地〉イギリス、バーミンガム
〈性格〉かなり知的な人間だが、偽善者で、表の顔と裏の顔を使い分ける
〈趣味・特技〉慈善活動、偽善活動、人の苦しむ様や騙される様を見ること
〈得意な攻撃〉蹴り技、悪魔召喚
・世界有数の財閥に生まれた彼は、青年時代に様々な慈善活動で数多くの賞を受け、若いうちに社会的地位を確立する。



こちら
**表の顔**

んでもって、こちら
**裏の顔**

## デミアン＝シェイド　献身美徳の美少年

〈職業〉ゲルトハイマーの従者
〈出身地〉カナダ、バンクーバー
〈性格〉おとなしいが、ゲルトハイマーのことになると人が変わる
〈趣味・特技〉奉仕。バラの栽培
〈得意な攻撃〉攻撃ではないが、人を癒やす事ができる。
・ゲルトハイマー所有の孤児院にいるとき、ゲルトハイマーに従者として引きとられる。



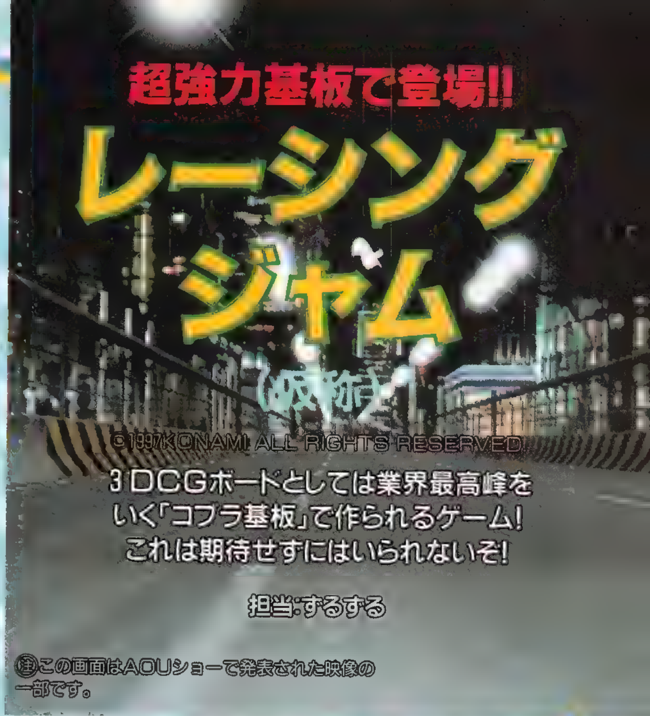
超強力基板で登場!!

# レーシングジャム(仮称)



3DCGボードとしては業界最高峰をいく「コブラ基板」で作られるゲーム! これは期待せずにはいられないぞ!

担当:するする



㊟この画面はAOUショーで発表された映像の一部です。

## 3DCGシステム基板で登場する!

AOUショーで登場した3DCGゲームシステム基板の「COBRA」で作られるゲームがこの「レーシングジャム」(仮称)だ!

そこにあるクルマから判断するに、今度も実車を元にレースが展開されると思っていいだろう。ついにあのクルマが使える。こ、こいつは!



## 「COBRA」のパワーとは…

コナミが今度出す3DCGボードは、あのIBM社と共同開発されたもの!

そのパワーの源は、「POWER PC603e」をメインとし、サブとして「POWER PC604」と「POWER PC403」を使用しているというからすごい!

これにより、複雑な演算もちょちょいのちょい!だね!

ちなみに、このボードが持つ生成可能なポリゴン数は、毎秒なんと百万から五百万ポリゴンというから驚き!

その他にも、ピクセル機能も今までのものとは比べようがないほどの力を持っている。

もちろんその3DCGの処理をもっと効果的にする機能も充実している。例えば「影」や「反射」などだ。

そんな超パワーな基板で作られるレースゲーム、タダモノではないぞ!













過去に登場した「ミッドナイトラン」「ウインディングヒート」「GTI CLUB」でも十分に3DCGを楽しめたが「COBRA」基板では、どう演出されるのかが非常に楽しみ! 期待はでかいっスよ! コナミさん!

## 挟んでみないとわからない?

# はさんでMeナイト

なんと、ゲームのシステムをプレイヤーが選択できるらしいぞ。

担当：KKY-いなりん



### ゲームの基本ルール

このゲームのイメージとしては、色数の多いオセロのアレンジ版を対戦落ち物パズルにした感じである。

まずはこのゲームに出てくるアイテムの説明をしよう。

●ムーンキューブ
1回はさむと消える。

●スターキューブ
1回はさむとムーンキューブになる。

●ハードオーブ
2回はさむと周りにダメージを与えて消える。

●レインボーオーブ
接地すると破裂して周りの横一直線にダメージを与える。

**ボタン2つ同時押しでスターキューブにもなる**

このゲームに出てくるアイテムはこの4種類のみ。とにかく、同じ色のキューブで他のキューブやアイテムをはさんで消していき、ターゲットのノルマ数を0にするか、相手のデンジャーゾーンにキューブやアイテムが残れば勝ちとなる。



月のキューブがムーンキューブ、星のキューブがスターキューブ。

### ゲームシステムを選択

このゲームは、今までの落ち物パズルでは考えられないようなモードセレクトが可能である。なんと、上から落ちてくるキューブの数を、1個モードと2個モードの好きなほうを選択することができる。

**〈頭で勝負の1個モード〉**
上からキューブが1個ずつ落ちてくるモード。自分で連鎖を組みたい人におすすめ。ボタンでムーンキューブとスターキューブの切り替え可能。好きなように組み上げて一気に大連鎖を狙え。

**〈運で勝負の2個モード〉**
上からキューブが2個ずつ落ちてくるモード。連鎖を組むのが苦手という人におすすめのモード。どんなに苦しくなっても運が良ければ大連鎖…かも。




業界初、落ちてくるキューブの個数を選択可能。

### 可愛いキャラクターが登場

それでは最後に、このゲームに出てくるキャラクターをプロフィールと一緒に紹介しておこう。




攻撃方法もキャラごとに個性がある。



**クーニャン**
龍使いの少女。明るく元気で何があってもめげない性格。



**ジョゼッペ**
時計塔に住む陶器の人形。少々変わり者で自分の首を投げたりする。



**コタロウ**
古寺に住むカラス天狗。きっぷがよくお祭り好きだが、よく失敗もする。



**ダミアン**
悪魔の貴族。自信家で野心家。そのうち自分が魔王になると確信している。



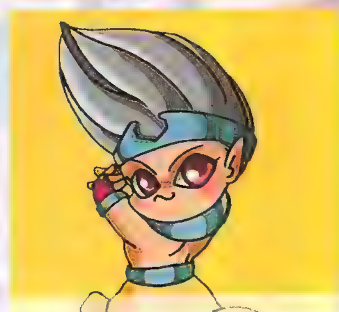
**メリッサ**
800歳の魔女。ぼやけた性格で音痴だが歌うのは好き。いつでもマイペース。



**ポトフ**
森の小人。7人いてすべてポトフという名前。巻き毛やヒゲのポトフもいる。



**カカイック**
ランプの魔神。いやらしい性格。ランプと縁を切りたいと常日頃思っている。



**エバン**
ケンタウロス族の王子。気位が高く小生意気な口をきくが好奇心は旺盛。



最高の舞台が待っている。
シャル ネオジオに登場
Real Bout
SPECIAL
NOW ON SALE
ネオジオCD専用ソフト/価格 6,800円(税別)
ネオジオ専用ロムカセット/価格32,000円(税別)
©SNK 1996
★NEOGEOはSNKの商標です
リアルバウト餓狼伝説スペシャル®
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。



The Future Is Now
SNK
REAL
リアルバウト餓狼伝説スペ
SPEC
TERRY.B
W.KRAUSER
FRANCO BASH
BILLY KANE
R.YAMAZAKI
HON-FU
PLAYER
SELECT
TERRY BOGARD
WOLFGANG KRAUSER



# 闇の救世主、覚醒。

すべての命よ、私と同化せよ。
それこそが唯一絶対の救済である。

●ニューキャラクター4人を加え、新たな舞台に集う15人のダークストーカー達。
●従来のラウンド制を廃し、バトルの流れを一新。<インパクトダメージゲージ>
●キャラのテリトリーで独自の秘められた能力を呼び覚ませ。<ダークフォース>







画面は開発中のものです。

## 《ストリートファイターIII》シークレットファイル取扱店

**●プラサカプコン(野幌店)**
〒069北海道江別市東野幌町7-5【セリオ野幌2Fゲームコーナー】

**●ビバ・サーカス(柏村店)**
〒038-31青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41【柏村ショッピングセンター内ゲームコーナー】

**●ビバ・サーカス(本荘店)**
〒015秋田県本荘市出戸町字岩渕下18【ジャスコ本荘店1Fゲームコーナー】

**●カプコサーカス**
〒950新潟県新潟市大形本町1-1716-1【ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー】

**●カプコステーション(三条店)**
〒955新潟県三条市須頃3-58【コメリ三条店内ゲームコーナー】

**●マジカルカプコ(三条店)**
〒955新潟県三条市本町3-7-6【まるよし本店5Fゲームコーナー】

**●カプコステーション(十日町店)**
〒948新潟県十日町市大字山本字谷内836【シルクモール内ゲームコーナー】

**●メルヘンランド(見附店)**
〒954新潟県見附市学校町1-615-1【ライオンドー見附店1Fゲームコーナー】

**●メルヘンランド(白根店)**
〒950-12新潟県白根市字白根2793【ライオンドー白根店2Fゲームコーナー】

**●マジカルカプコ(佐和田店)**
〒952-13新潟県佐渡郡佐和田町長木字腰前783【ホームセンタームサシ佐和田店内ゲームコーナー】

**●プラサカプコン(黒埼店)**
〒950-11新潟県西蒲原郡黒埼町山田428-2【黒埼ショッピングセンター内】

**●メルヘンランド(分水店)**
〒959-01新潟県西蒲原郡分水町大字笈ヶ島4978-1【分水パコ1Fゲームコーナー】

**●メルヘンランド(十日町店)**
〒948新潟県十日町市旭町【ライオンドー十日町店1Fゲームコーナー】

**●マジカルカプコ(取手店)**
〒302茨城県取手市取手2-8-8【取手赤羽ビル1F】

**●メルヘンランド(岡部店)**
〒321栃木県塩谷郡藤原町大字大原1402【ホテルニュー岡部内ゲームコーナー】

**●メルヘンランド(会津店)**
〒965福島県会津若松市中町4-36【ライオンドー本店4Fゲームコーナー】

**●ビバ・サーカス(船引店)**
〒979-43福島県田村郡船引町字原田14【船引パーク内ゲームコーナー】

**●メルヘンランド(ホテル東急店)**
〒279千葉県浦安市舞浜1-7【東京ベイホテル東急3Fゲームコーナー】

**●プレイタウン(サンルート店)**
〒279千葉県浦安市舞浜1-6【サンルートプラザ東京1Fゲームコーナー】

**●ビバ・サーカス(茂原店)**
〒297千葉県茂原市高師1735【茂原ショッピングプラザアスモ2Fゲームコーナー】

**●プラサカプコン(富津店)**
〒299-12千葉県富津市青木124-1【イオン富津ショッピングセンター内ゲームコーナー】

**●プラサカプコン(相模原店)**
〒229神奈川県相模原市中央1-3-9【アイワールド相模原店新館3Fゲームコーナー】

**●プラサカプコン(座間店)**
〒228神奈川県座間市ひばりが丘4-6207【座間ひばりが丘ショッピングセンター内ゲームコーナー】

**●プラサカプコン(山室店)**
〒939富山県富山市山室226-2【グリーンモール山室】

**●プラサカプコン(高岡店)**
〒933富山県高岡市駅南2-1-1【高岡サティ3F】

**●プラサカプコン(魚津店)**
〒937富山県魚津市上村木413アップルヒル2F【$Y^2$ FACTORY内ゲームコーナー】

**●メルヘンランド(美濃店)**
〒501岐阜県美濃市千畝2705番地1外31筆【美濃共同ショッピングセンター内ゲームコーナー】

**●マジカルカプコ(豊田店)**
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ3Fゲームコーナー】

**●キッズパーク(豊田店)**
〒471愛知県豊田市東山町1-5-1【グリーンシティ屋上】

**●キッズカプコン(青木店)**
〒470-03愛知県豊田市青木町4-57【豊田第1共同ショッピングセンター内】

**●プラサカプコン(安城店)**
〒446愛知県安城市住吉町荒曽根23【安城ビバタウン内ゲームコーナー】

**●メルヘンランド(弥富店)**
〒498愛知県海部郡弥富町大字鯏浦字南前新田123【ウイングプラザバディー2Fゲームコーナー】

**●プラサカプコン(アクティ)**
〒547大阪府大阪市平野区長吉長原東1-2-61

**●プラサカプコン(コスモタワー店)**
〒559大阪府大阪市住之江区南港北1-14-16 大阪ワールドトレードセンタービルディング・メールボックス番号224

**●メルヘンランド(岸和田店)**
〒596大阪府岸和田市土生町2-32-7【岸和田トークタウン2Fゲームコーナー】

**●ビバ・サーカス(熊取店)**
〒590-04大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85【ニチイジャンボスクェア熊取店3Fゲームコーナー】

**●プラサカプコン(AP店)**
〒549大阪府泉佐野市泉州空港北1【エアロプラザ・タカシマヤ3F】

**●ビバ・サーカス(桜井店)**
〒633奈良県桜井市大字吉備542-1【トステムビバ桜井店内ゲームコーナー】

**●メルヘンランド(可部店)**
〒731-02広島県広島市安佐北区可部5-11-17【マルショク可部店ゲームコーナー】

## シークレットファイルNEWS

発刊以来、大好評をいただいているシークレットファイル。只今〈ヴァンパイアセイヴァー〉を準備中です!!

**1997年度会員募集中!!**
ただいま、カプコンのオフィシャルファンクラブ<カプコンフレンドリークラブ>の会員を超募集中です。この機会にぜひキミもいろいろな特典や情報をゲットしよう!! 入会お申し込み・お問い合わせは→TEL:06(948)0555まで!!お待ちしております。

●好評稼働中!!● CAPCOM FAX 通信 FAX: 03-5950-4820 最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報など知りたい情報満載!!24時間いつでも引き出せます。
<カプコンホームページ(インターネット)> http://www.capcom.co.jp/



CAPCOM
VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
TM
ヴァンパイア セイヴァー
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND
CPS II
第21弾
Jedah
Lilith

ゲーメスト
April 1997 4.30
No.193
平成9年4月30日発行(毎月2回 15日,30日発行)
第12巻第7号通巻193号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ☎03(3293)1921
特別価格530円(本体515円)送料140円




雑誌22445-4／30　©SHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1022445040532